№ 4 (100)
апрель 2008 год
Издается с января 2000 года
Выходит раз в месяц
В розницу цена свободная

виртуальные радости

ISSN 1992-7835
9 771992 783004 08004

http://www.nestor.minsk.by/vr e-mail: vr@nestormedia.com



НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

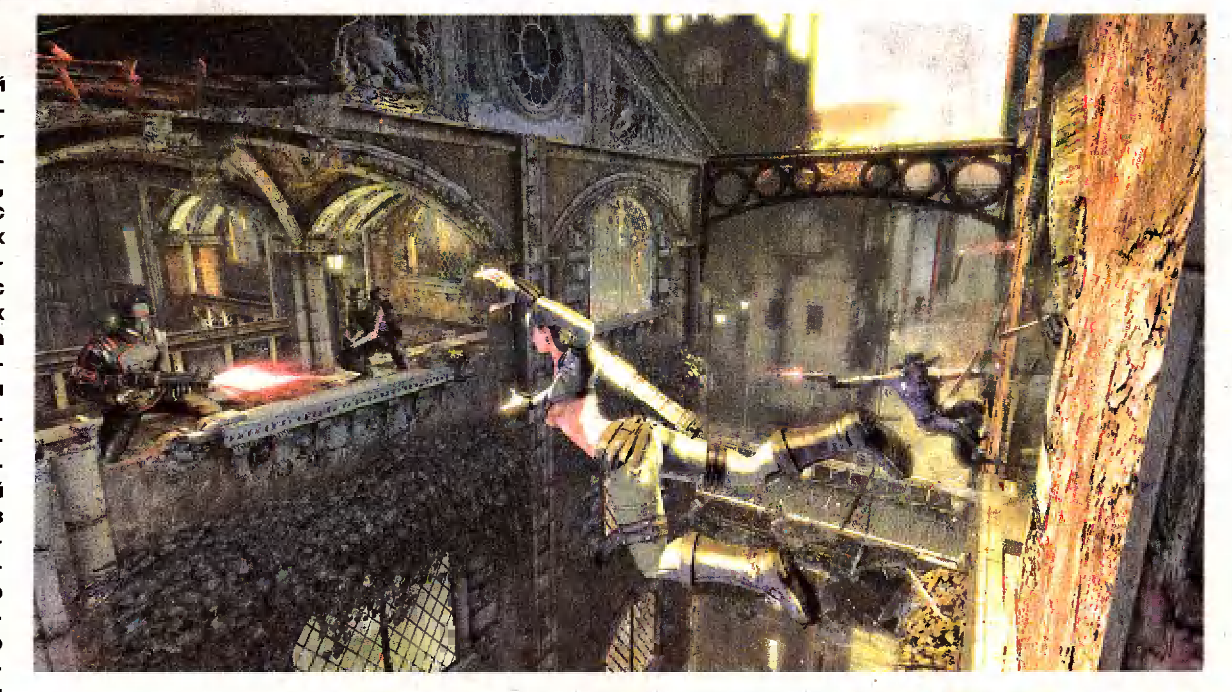
INTRO

Дорогие друзья! Этот апрельский номер стал для всех нас праздничным — все-таки не каждому печатному изданию суждено отпраздновать появление юбилейного, сотого номера. Что значит для нас эта "сотка"? Множество отличных игр, откровения от самых талантливых авторов, постоянная связь с читателями, океан интересных фактов, несколько смен формата газеты, появление и исчезновение множества рубрик — одним словом, вспомнить найдется что. С момента своего появления газета "Виртуальные радости" преследовала простую, на первый взгляд, но крайне ответственную в действительности цель — информировать читателей обо всех новостях игрового мира, быть своего рода маяком в индустрии электронных развлечений и постоянно радовать своих поклонников качественными материалами. Были взлеты, были падения — но сейчас можно признать, что вокруг "Виртуальных радостей" сформировалось сообщество, которое волнуют одни и те же проблемы, которое задает одни и те же вопросы, которое пытается общими усилиями найти из них выход и как следует поднять настроение. От всего коллектива газеты выражаем вам, читателям, благодарность за то, что вы нас читаете, обсуждаете, критикуете и, чего уж скрывать, делаете "Виртуальные радости" еще лучше.

После столь пафосного вступления даже как-то неудобно говорить о такой приземленной вещи, как краткий анонс номера. Постараюсь сохранить праздничный настрой и начать не с традиционного перечисления обзоров, а с кое-чего более интересного. Итак, дамы и господа, открывайте-ка страницы 18 и 19, где разместились сюрпризы от наших авторов в честь юбилейного номера — рассказывать о том, что вы там найдете, не могу по двум причинам: во-первых, сам могу только приблизительно догадываться о содержании означенных выше страниц; во-вторых, рискую получить производственную травму от коллег, которые обвинят в преждевременном раскрытии всех секретов. Так что дерзайте, изучайте и не забывайте о существовании обратной связи — ваше мнение обо всех метаморфозах газеты нам крайне интересно.

Теперь — к обзорам, количество которых неуклонно растет после Нового года. В первую очередь, фокусируем внимание на Assasin's Creed: Director's Cut Edition (страница 16) — обладатели PC ждали его с большим нетерпением, поэтому теперь стоит выяснить, стоила ли овчинка выделки. Далее по курсу — убер-экшен Frontlines: Fuel of War (страница 15), который ожидался как одно из главных мультиплеерных свершений года. Поклонникам хоррор-адвенчур стоит присмотреться к обзору Penumbra: Black Plague (страница 12), так как проект оказался крайне интересным и выдержанным в духе оригинала. Также не стоит пренебрегать мнением наших авторов в отношении Lost: Via Domus (страница 14). Напоследок предлагаем почитать обзор на Sinking Island (страница 13) — последнее произведение Бенуа Сокаля, которое хоть и не стало прорывом, но обладает немалым шармом.

Остальные материалы не менее интересны — во-первых, среди "Анонсов" вы обнаружите подробности о StarCraft II и Silent Hill 5 (страницы 30 и 32); во-вторых, сможете узнать всю подноготную о самом популярном моде к WarCraft III в статье "DotA. Что и когда собирать" (страница 25); в-третьих, познакомитесь с "Ретроспективой" о Duke Nukem (страница 24); в-четвертых, пройдетесь по "Пыльным полкам" — на этот раз добрым словом вспоминается Killer Instinct (страница 23). Думаете, все? А куда же без таких рубрик, как "Кино", "Недорого и сердито", "Игры людей", "Новинки локализаций"? То-то и оно, что изучать придется немало. Не буду отвлекать вас от сего увлекательного занятия и удаляюсь до следующего месяца.



АНОНСЫ

Оказывается, студия Blue Omega Entertainment — не только производитель второсортных фильмов, но и разработчик недавно анонсированного стимпанк-экшена **Damnation**. В игре задумали объединить Дикий Запад с современными технологиями — согласно придуманной легенде, Гражданская война в США затянулась вплоть до начала XX века. Основательно разорив восток страны, противники двинулись покорять западное побережье Америки, однако там уже обосновалась могущественная корпорация Prescott Steam Industries. Естественно, цели у «большого брата» самые мерзкие — не дать конфликту угаснуть, а также как следует обеспечить Союз и Конфедерацию боевыми андроидами и оружием. Damnation разрабатывается на движке Unreal Engine 3, к работе привлечены аутсорсеры из Demiurge Studios и Liquid Development. Выход игры намечен на зиму 2009-го, целевые платформы — PC, Xbox 360 и PS3.

Paradox Interactive, совсем потерявшая надежду закончить проект с названием Heart of Empire: Rome, анонсировала третий аддон к глобальной стратегии Europa Universalis III. События **Europa Universalis III: In Nomine** начнутся в октябре 1399-го года — конец Столетней войны вовсе не лишит нас удовольствия понаблюдать за падением Византии. Как утверждают разработчики, идея анонсированного дополнения родилась благодаря поклонникам «Европы», которые с помощью тематических форумов смогли «достучаться» до шведской студии. Судя по заявленным «фишкам» In Nomine, мы охотно в это верим — во-первых, вернутся старые-добрые миссии; во-вторых, мятежники будут поделены на несколько типов согласно целям и возможностям; в-третьих, значительно возрастет роль религии. Единственную «перчинку» могут подбросить разве что условия запуска нового дополнения — игрокам потребуются оригинальная игра и первое дополнение Napoleon's Ambition. In Nomine появится в продаже летом этого года.

Несмотря на тот факт, что движок Source многие в игровой индустрии склонны считать значительно устаревшим, студии продолжают анонсировать проекты, которые пользуются этой технологией. Последним подтверждением этому факту стала украинская студия Black Wing Foundation, которая сообщила, что трудится над киберпанк-экшеном **Salvation** — игра запланирована на второй квартал 2009-го и порадует своим появлением PC и консоли Xbox 360. Сюжет динамичного шутера черпает вдохновение у таких писателей-антиутопистов, как Джордж Оруэлл (George Orwell) и Олдос Хаксли (Aldous Huxley). Игра расскажет о том, как власть над умами человечества захватила религиозная группировка, считающая, что общаться с Богом можно посредством компьютеров. Несогласных с «генеральной линией партии» (которым обязательно окажется герой истории) технократы отправляют в виртуальный ад, откуда выбраться практически невозможно. По замыслу разработчиков, игроки смогут взять бразды правления сразу над несколькими персонажами: генетически модифицированным убийцей Наруми Амано, капитаном восточноевропейского Сопротивления Сергеем Тором и контрабандистом-псиоником Александром Гейстом. Salvation состоит из 17 миссий, поделенных на семь эпизодов — в числе прочих особенностей Black Wing обещает простую в освоении ролевую систему, уникальное футуристичное оружие и комбинирование элементов стелса, экшена и аркады.



Take2, которую вот-вот «скушает» Electronic Arts (подробности смотрите в «Дайджесте»), не только не падает духом, но и радует хорошими новостями. Последней из них стал почти официальный анонс **BioShock 2** — на прошедшей пресс-конференции, посвященной итогам работы за очередной финансовый квартал, менеджеры компании подтвердили ведущиеся работы над продолжением успешного экшена. Проектом занимается сформированная в прошлом году студия 2K Marin, которой в меру своих возможностей помогает идейный вдохновитель BioShock, Кен Левайн (Ken Levine). Простым обновлением списка возможностей игры разработчики, скорее всего, не ограничатся — BioShock 2 намечен на осень 2009-го года.



Воздух!

Купившая у Тома Клэнси все права на его интеллектуальную собственность, Ubisoft полна решимости в спешном порядке "отбить" потраченные деньги — намедни вот состоялся анонс авиасимулятора Tom Clancy's HAWX. Ответственную разработку проекта поручили румынскому отделению Bucharest Studio, которая в свое время порадовала нас симулятором подводной лодки Silent Hunter 4, а также двумя частями "безбашенного" авиасимулятора Blazing Angels (особенно удалась румынам вторая часть). События HAWX (анонсированного ранее как Tom Clancy's Air Combat) развернутся в недалеком будущем — в 2012-м году, когда подоспел очередной мировой конфликт. Игроки смогут опробовать в небе около 50 самолетов, причем каждая "пташка" будет оснащена продвинутым интерфейсом под названием Enhanced Reality System (ERS), которая передает пилоту важную информацию, рассчитывает полет выпущенных ракет и делает за военных чуть ли не всю работу. Хардкорным любителям "Ил-2", впрочем, нет повода беспокоиться — "умную" электронику можно будет отключить и вдоволь полетать "дедовским" способом. Ждать Tom Clancy's HAWX следует к осени этого года — в списке целевых платформ не только консоли, но и PC.

Апрельские приколы

Первое апреля — пожалуй, единственная отдушина для пишущей братии. Когда еще представится возможность "развести" наивных читателей и выдать желаемое за действительное? Этот год не стал исключением и 1-го апреля в Сети появилось немало интересных "анонсов", "подробностей" и шокирующих фактов. Самую удачную пятерку "гэгов" из игровой индустрии аккумулировал зарубежный портал Next Generation. Пятое место досталось анонсированной аркаде для консолей Wii под названием Super Pii Pii Brothers. Чтобы анонс грядущей игры выглядел более правдоподобным, на портале YouTube даже появился небольшой геймплейный ролик, который изображал одного из игроков — "революционный" джойстик выполнял роль, э-э... так сказать, "брандспойта", которым нужно было обильно "увлажнять" унитазы. На ступеньку выше оказался футуристичный шлем виртуальной реальности от Microsoft, который получил название Wireless Helmet Xbox 360 Recon Edition. Еще удачнее оказалась шутка, согласно которой Blizzard пообещала соединить самые звездные бренды — World of WarCraft, StarCraft и Diablo. В готовящемся к выходу StarCraft II, как следовало из сообщения, должны были появиться новые виды юнитов, от наименования которых волосы вставали дыбом даже у самых недоверчивых поклонников стратегии. Поклонники очень популярной Legend of Zelda увидели вполне реалистичный видеотрейлер "грядущего" фильма по игре — тем самым они взобрались на вторую строчку пьедестала. Наконец, первое место досталось шутке под кодовым названием "Assassin's Solid", где главными действующими лицами стали... правильно Альтаир и Солид Снейк. Разубедить игроков в невозможности объединения усилий Джейд Рэйдмонд (Jade Raymond) и Хидео Кодзимы (Hideo Kojima) оказалось не так просто, ведь сотрудничество между Konami и Ubisoft существовало до недавнего времени.



ДАЙДЖЕСТ



Издательство **Take2**, которое обладает правами на такие тайтлы, как Grand Theft Auto 4, BioShock, Sid Meier's Civilization, Manhunt, Bully, может записать 6-е февраля как ключевую дату в своей истории. Именно в этот день генеральный директор Electronic Arts, Джон Ричителло (John Riccitiello), направил официальное письмо главе совета директоров Take2, в котором предложил приобрести акции компании по 25$ за штуку. Получив вежливый отказ, руководящее лицо повторило просьбу 19-го февраля, увеличив стоимость ценной бумаги до 26$ (общая сумма сделки составила бы 2 млрд. долларов). Получив повторный отказ, EA решила применить более действенные методы — во-первых, руководству независимой компании предложили еще раз подумать над своим решением; во-вторых, «электроники» заявили, что поглощение «непокорных» решается обычной скупкой контрольного пакета акций. По словам руководства EA, сделка должна состояться при любых обстоятельствах (помним про декабрьское слияние Activision и Vivendi Games, которое требует от канадцев незамедлительного ответа) — по прикидкам аналитиков, Ричителло и Ко постарается успеть как раз к релизу Grand Theft Auto 4, который состоится в конце апреля.

Раз уж мы вспомнили о **Grand Theft Auto 4**, который сначала появится на консолях, а потом придет на PC, то не будет лишним рассказать о новых подробностях игры. Очевидно, разработчики прислушались к мольбам поклонников гангстерского экшена и сообщили, что в оригинале будет доступен мультиплеер. Сетевой режим предложит не только широкую кастомизацию персонажей, но и порадует 15 режимами игры — помимо обыкновенного Deathmatch и Team Deathmatch, экшен получит несколько оригинальных схваток. Одновременно сразиться в мультиплеере смогут 16 игроков — относительно немного, однако намного лучше, чем ничего. Режимы In Race и GTA Race позволят задать определенное количество кругов и определить тип машин, которые будут участвовать в гонках. В Deathmatch и Team Deathmatch можно задать вид используемого оружия и определить степень участия полиции в общей схватке. Режим Cops n Crooks поделит игроков на две команды — бандитов и полицейских. Mafia Work и Team Mafia Work предложат игрокам почувствовать себя киллерами — в определенный момент на мобильники будут приходить «заказы» на убийства персонажей, а режим Hangman's NOOSE потребует защищать VIP от атакующего спецназа. Об остальных режимах пока ничего неизвестно, поэтому приведем только их названия: Car Jack City, Bomb da Base, Bomb da Base II, Turf War, Deal Breaker, некий таинственный Free Mode.

В свете постоянно растущей популярности MMORPG, нет ничего удивительного в том, что разработчики постоянно совершенствуют онлайновые игры — речь не только о сюжете, сеттинге и квестах, но и о технической составляющей. Поддержка DirectX 10, динамическое освещение, шейдеры последней модели можно увидеть не только в играх-бенчмарках, вроде Crysis, но и в таких образчиках, как The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar. Вот и корейская компания **NCsoft** решила не обходить прогресс стороной и лицензировала для двух онлайновых игр движок Unreal Engine 3. Что за проекты удостоятся чести быть созданными на новом движке, пока не сообщается, однако смеем предположить, что это третья часть Lineage и, вполне возможно, Guild Wars 2.

Sierra Entertainment, которая курирует разработку шпионского экшена **The Bourne Conspiracy** (основанного, как вы уже поняли, на кинотрилогии про Джейсона Борна), пригласила известного ди-джея и продюсера Пола Окенфолда (Paul Oakenfold) на роль автора саундтрека к игре. По мнению издателя и разработчика, данный шаг позволит привлечь к проекту дополнительную аудиторию и сделает The Bourne Conspiracy, ни много ни мало, произведением искусства. 25-го марта состоялся live-концерт в Майами, где Пол представил несколько треков из игры. Познакомиться с некоторыми из них можно по адресу http://www.bournesessions.com/us/, а желающим «всего и сразу» стоит дождаться релиза экшена — дополнительные композиции можно будет открыть за различные достижения в игре и образцовое прохождение миссий.

Мировой производитель гитар **Gibson** в минувшем месяце затеял тяжбу сразу с несколькими компаниями — под «раздачу» попали Activision, Electronic Arts, MTV и Harmonix. Причины, по которым для юристов появилась масса нудной работы, разные — однако все обвинения сводятся к тому, что издатели игр нарушают патент Gibson в своих проектах. Activision получила «по рукам» за свой Guitar Hero, а Electronic Arts досталось на орехи за музыкальный тайтл под названием Rock Band. Исками, выставленными против крупных компаний, дело не ограничилось — производитель музыкальных инструментов также «наехал» и на ритейлеров, распространяющих «незаконные» игры. Кто окажется прав, решит судебный процесс (который в Штатах тянется довольно долго), однако уже сейчас известна причина агрессивности Gibson — пригоршнями собирающая прибыль с Guitar Hero 3 Activision отказалась продлевать лицензию на использование гибсоновских гитар в игре.

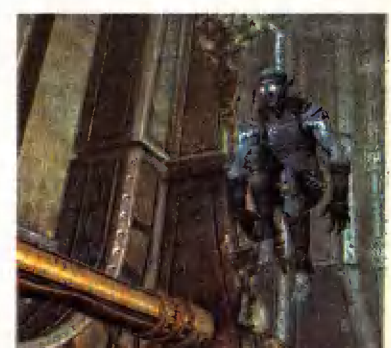


ЗАДЕРЖИМ...

Spellborn International в очередной раз отложила MMORPG под названием **The Chronicles of Spellborn** — сначала ее появления ждали в 2006-м, потом в начале 2007-го, потом и вовсе в первом квартале 2008-го. Несмотря на проведенный бета-тест, разработчики решили повременить с полноценным запуском онлайновой вселенной — как следует из коротенького пресс-релиза компании, сейчас идут работы над отловом последних багов и шлифовкой баланса (уж сколько можно-то?). Если не случится других непредвиденных обстоятельств, игра пожалует к нам до июня этого года.

Ох уж этот S.T.A.L.K.E.R.! Его разработчики то ли намеренно, то ли случайно, но «держат марку» и призрачно намекают, что дополнения экшена, **S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky**, нам также придется долго ждать. Первые слухи о возможной задержке аддона появились сразу после выступления PR-менеджера студии GSC Game World, Олега Яворского, который во время конференции в Киеве сообщил, что выход игры переносится на 31-е августа. Сами разработчики пока предпочитают отмалчиваться, указывая, что не за горами официальный анонс, который расставит все точки на «i».

Студия Fuzzyeyes, работающая над постапокалиптическим стимпанковским экшеном Edge of Twilight, сообщила, что не справляется с игрой в положенный срок и релиз проекта перенесен на 2009-й год. Сюжет Edge of Twilight разворачивается в недалеком будущем, когда после глобальной катастрофы мир разделился на два непримиримых лагеря — религиозный Литерн и индустриальный Атерн. Главный герой игры Лекс — единственный выживший полукровка, которого не признает ни одна сторона. По мере развития истории герой узнает, что его персона крайне важна для решения противоречий между двумя лагерями, а от его действий зависит ни много, ни мало, а судьба всего человечества. Экшен анонсирован для платформ PC, Xbox 360 и PS3, причем первые скриншоты игры уже впечатляют.







РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Объём/ дата	Издатель в мире/СНГ	Разработчик	Рейтинг*
УЖЕ ВЫШЛИ					
Lost Empire: Immortals	Пошаговая стратегия (TBS)	640 MB	Paradox Interactive / 1C	Pollux Gamelabs	69,3% (6) /–
Seven Kingdoms: Conquest	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	2850 MB	DreamCatcher Interactive / Акелла	Enlight Software, Infinite Interactive	39,5% (4) /–
"Кодекс войны: Рейнджеры"	Пошаговая стратегия (TBS), дополнение	(н/д)	1C	1C: Ino-Co	–/–
Sam & Max: Episode 204 — Chariots of the Dogs	Квест	(н/д)	Telltale Games	Telltale Games	86,4% (14) /–
Ship Simulator 2008: New Horizons	Симулятор кораблей, дополнение	(н/д)	Lighthouse Interactive	VSTEP	–/–
Command & Conquer 3: Kane's Wrath	Стратегия в режиме реального времени (RTS), дополнение	8000 MB	Electronic Arts / Софт Клаб	EA Los Angeles	77,1% (12) /–
"Полный привод 2: УАЗ 4Х4"	Симулятор внедорожника	(н/д)	1C	Avalon Style Entertainment	–/–
"Смерть шпионам: Момент истины"	Экшен от третьего лица (TPS), дополнение	(н/д)	1C	Haggard Games	–/–
Assassin's Creed Director's Cut Edition	Экшен от третьего лица (TPS)	7000 MB	Ubisoft Entertainment / Акелла	Ubisoft Montreal	–/–
"Тургор"	Приключение	(н/д)	Новый Диск	Ice-Pick Lodge	–/–
Sledgehammer	Аркадный автосимулятор	(н/д)	Бука	Targem Games	–/–
Sam & Max: Episode 205 — What's New, Beelzebub?	Квест	(н/д)	Telltale Games	Telltale Games	–/–
UEFA Euro 2008	Футбольный симулятор	(н/д)	Electronic Arts	EA Canada	–/–
ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ					
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	Тактический экшен	17 апреля	Ubisoft Entertainment / GFI, Руссобит-М	Ubisoft Montreal	–
Europa Universalis: Rome	Глобальная стратегия	15 апреля	Paradox Interactive	Paradox Interactive	–
The Sims 2: Kitchen & Bath Interior Design Stuff	Симулятор жизни, дополнение	15 апреля	Electronic Arts	EA Redwood Shores	–
Turok	Экшен от первого лица (FPS)	22 апреля	Disney Interactive Studios / Новый Диск	Propaganda Games, Aspyr Studios	–
Stronghold Crusader Extreme	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	28 апреля	Gamecock Media Group	FireFly Studios	–

** Сводный рейтинг приведённых в таблице наиболее популярных (по количеству "хитов" на nforce.nl) релизов по данным сайта gamerankings.com на момент сдачи материала, в скобках указано количество источников из игровых СМИ. Через слэш приводится пользовательский рейтинг по данным gamerankings.com на 4 апреля, в скобках — количество проголосовавших. Для российских проектов указывается рейтинг пользователей сайта AG.RU (в скобках — количество проголосовавших).*

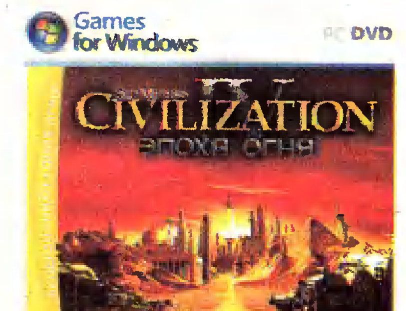
MMO от Тома Клэнси

Казалось бы, игрушками "от Тома Клэнси" геймеры всего мира уже насытились до отвала — однако вот Ubisoft, очевидно, считает, что "клюквы" много быть не может. Так что в скором будущем новыми жертвами алчной компании станут любители онлайновых игр. Да, совершенно верно, Ubisoft намерена слепить MMO-проект под маркой "Том Клэнси представляет". Правда, компания пока не решила, который из многочисленных "Томми-франчайзов" будет удостоен чести отправиться в дебри Интернета. Rainbow Six? Splinter Cell? А может, еще кто-нибудь, не менее достойный? Издатели размышляют — вот все, что мы можем сейчас сказать.

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Civilization IV: Beyond the Sword

Название локализации: *Civilization 4: Эпоха Огня*
Жанр: *Глобальная пошаговая стратегия*
Разработчик: *Firaxis Games*
Локализатор/издатель: *1С*
Похожие игры: ***Medieval:*** *Total War 2*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*
Дата релиза/локализации: *23 июля 2007/ 18 января 2008 года*



Beyond the Sword по сравнению с предыдущим аддоном к Civilization IV: Warlords смотрится молодцом — это уже не просто обычный большой мод-пак, добавляющий лишь новые цивилизации, сценарии, чудеса света и юниты, на этот раз разработчики потрудились и неплохо разнообразили геймплей. Была значительно переделана система шпионажа, добавлены случайные события (восстания, стихийные бедствия и т.п.) и дополнительные квесты, появились корпорации, колонии и много чего еще. Искусственный интеллект стал еще злее и научился новым выкрутасам, так что теперь даже бывалые игроки как следует подумают, прежде чем объявлять войну компьютерному противнику. В общем, у геймеров имеется прекрасная возможность вновь опробовать изученную до последнего винтика игру.

Локализацию Civilization IV: Beyond the Sword пришлось ждать целых полгода (американский релиз, напомню, состоялся 23 июля 2007), что весьма странно, ведь все, что требовалось от 1С, — аккуратно перевести на Великий и Могучий новые фрагменты текста, появившиеся в аддоне. Что они, собственно, и сделали — орфографических, грамматических и каких-либо других ошибок замечено не было. Единственный минус проекта — мелковатый шрифт, который не очень удобно читать. Ну и сроки, конечно же: не дело это — шесть месяцев переводить дополнение. А в остальном — вполне неплохая локализация, достойная места в вашей игровой коллекции. И учтите: для того чтобы поиграть в "Civilization 4: Эпоха Огня", необходимо иметь на жестком диске установленную лицензионную копию оригинальной "Цивилизации", подругому никак.

Оценка игры: 9
Оценка локализации: 7

Евгений Янович

Gears of War

Название локализации: *Gears of War*
Жанр: *TPS*
Разработчик: *Epic Games*
Локализатор/издатель: *1С*
Похожие игры: *Kill.Switch, Resident Evil 4*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*
Дата релиза/локализации: *6 ноября 2007 / 25 января 2008 года*



Безумно драйвовая, яркая и сочная игра, в которой повествуется про борьбу человечества с крайне враждебно настроенной расой инопланетян — Локустами. Главным героем Gears of War является бывший спецназовец, а ныне амнистированный зек, Маркус Феникс — здоровенный, мускулистый парень с крайне хмурой физиономией и суровым характером. Сама игра представляет собой зубодробительный экшен от третьего лица, в котором весь геймплей завязан на правильном и рациональном использовании укрытий. По версии редакции ВР, Gears of War стала лучший ТРА 2007 года, потому было ожидание и достойной локализации.

Но вышедшая более чем через два месяца после мирового релиза игры локализация от "1С" оставляет двоякое впечатление — вроде бы неплохая работа, но халтура так и лезет отовсюду. Во-первых, лицензионную копию Gears of War от "1С", на коробке которой красуется логотип Games for Windows, невероятно сложно на этой самой Windows запустить. Чтобы поиграть, к примеру, на "Висте", нужно будет скачать как минимум три апдейта для оной операционной системы. Во-вторых, озвучка персонажей Gears of War осталась совершенно не тронутой. Это, конечно, большой плюс — в проектах такого масштаба крайне важны качественные диалоги персонажей, а мастерство наших отечественных "игровых" актеров пока оставляет желать лучшего (яркий пример — озвучка диалогов в Kane & Lynch Dead Men, благодаря которой уникальная атмосфера "криминального" боевика практически испарилась). Но два месяца — непозволительно долго для перевода одних лишь субтитров. К ним, кстати, особых претензий нет — ошибки и ляпы отсутствуют, шрифты очень похожи на оригинальные. Да этого и следовало ожидать — за время, потраченное на локализацию игры, текст можно было вылизать до блеска, что переводчики, собственно, и сделали.

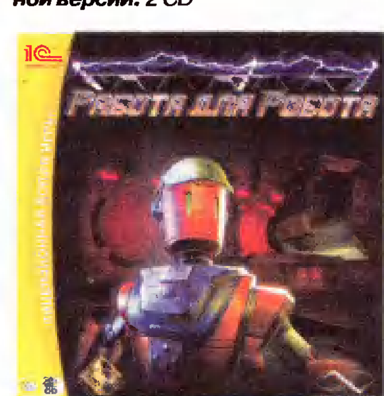
Не понятно, что помешало локализаторам решить проблемы с запуском Gears of War и тем более не понятно, почему 1С не последовали примеру локализации "Kane & Lynch: Смертники" (там, напомню, пользователь мог сам выбрать с русской озвучкой ему играть или с оригинальной), а ограничились лишь переводом текста. Два месяца ожидания, а на выходе чуть ли не "пиратского качества" проект.

Оценка игры: 9
Оценка локализации: 5

Евгений Янович

RoboBlitz

Название локализации: *"Работа для робота"*
Разработчик: *Naked Sky Entertainment*
Локализатор/издатель: *"Логрус" / "1С"*
Количество дисков в локализованной версии: *2 CD*



Для тех, кто не в курсе, проведем маленький ликбез. RoboBlitz — это с одной стороны забавная, но с другой — скучноватая и однообразная аркада от студии Naked Sky Entertainment на движке Unreal Engine 3, которая повествует о неприятном ЧП на одной из космических станций и о борьбе добродушного дроида по имени Блиц с этим безобразием. Проходная вещица, ориентированная, в первую очередь, на юную игровую аудиторию.

В русскоязычных странах локализацией этого проекта занялись фирма "1С" и компания "Логрус". Работы над русификацией RoboBlitz было совсем немного — и даже удивительно, что "наша" версия игры появилась на прилавках с такой ощутимой задержкой: почти через полтора года после выхода оригинала.

Текст — это, пожалуй, единственное, над чем пришлось потрудиться сотрудникам "Логруса" при "переносе" проекта в русскоязычные реалии. Со своей задачей локализаторы справились хорошо: никаких заметных огрехов в переводе в русифицированном варианте RoboBlitz не наблюдается. Единственное, что режет глаз, — надпись "saving" осталась нетронутой. Мелочь, конечно, но все равно явный недосмотр.

Устная речь в RoboBlitz отсутствует — если не считать таковой писк и дребезжание роботов, разумеется, — посему мы смело проходим мимо этого пункта. Ввиду этого же нюанса информацию мы будем получать посредством субтитров, которые в локализации аскетично оформлены, но гармонично вписываются в интерфейс.

Руководство пользователя можете не искать как в папке с установленной игрой, так и на дисках: его попросту нет. Конечно, разобраться в механике проекта проще пареной репы, но для "галочки" локализаторы могли небольшой PDF-мануал и сорудить.

Средненькая локализация средненькой игры — и ничего более.

Оценка игры: 6,0
Оценка локализации: 6,5

Павел "barney" Брель

Fallout

Название локализации: *Fallout*
Разработчик: *Interplay Productions*
Локализатор/издатель: *"1С"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 CD*



Fallout — как много монументальности в этом слове! Fallout — это бессмертная классика. Fallout — это настоящий культ. Ни один геймер не имеет права назвать себя заслуженным "ролевиком", если он не прошел Fallout или Fallout 2.

Две первые части этого гениального сериала пользуются невообразимым успехом у игровой общественности и в наши дни — как у ветеранов индустрии, так и у новичков. "1С" в последнее время, как уже заметили самые внимательные игроки, очень крепко взялась за популярные классические франчайзы — и линейка Fallout не осталась в стороне. Вышел "легально" (это важно) локализованный Fallout 2. Все та же "1С" займется грядущим ближайшей осенью Fallout 3. На подходе — антология Fallout от уже названного издателя. И вот, самые большие фанаты сериала теперь имеют возможность мертвой хваткой вцепиться в официальную локализацию самого первого Fallout. В очень хорошую локализацию, между прочим.

Сотрудники "1С" не стали оригинальничать и оставили игровые шрифты такими же, какими мы видели их в оригинале и в пиратских локализациях. И правильно: зачем перелопачивать классику?! Визуальная речь осталась нетронутой разве что в роликах, прочие же мегабайты текста были переведены полностью, причем очень и очень качественно. Правда, некоторых "родных" терминов вы можете не найти, но это не беда: привыкнуть заново получится так быстро, что глазом моргнуть не успеете. Главное — качественный и действительно литературный перевод.

Устная речь, коей в Fallout, как вы помните, не много, также была полностью "портирована" на русский язык. "1С" уверяет потенциальных покупателей, что в озвучивании были задействованы профессиональные актеры, — и нет никаких поводов в этом сомневаться.

Особой похвалы заслуживает мануал, который вы найдете на диске с Игрой. 122 (!) страницы, составляющие руководство пользователя, самым замечательным образом стилизованы под вселенную Fallout и несут в себе безбрежное море полезной информации. Всем без исключения фанатам и начинающим проникаться миром Fallout геймерам настоятельно рекомендуется изучить этот бесценный PDF.

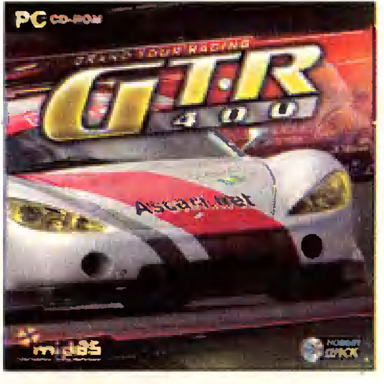
Как вы уже успели понять, локализация Fallout от "1С" — это стопроцентный "must have" для тех, кто не равнодушен к одной из самых известных ролевых игр в истории соответствующей индустрии.

Оценка игры: 9,5
Оценка локализации: 9,5

Павел "barney" Брель

GT-R 400

Название локализации: *GT-R 400*
Разработчик: *Kuju Entertainment*
Локализатор/издатель: *"Новый Диск"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 CD*



GT-R 400 (или Grand Tour Racing 400, если вдруг захочется) — это совершенно непримечательная поделка от студии Kuju Entertainment, претендующая на звание аркадного раллийного автосимулятора, но являющаяся, на самом деле, аркадным раллийным абы чем. В связи с этим, совершенно непонятно, зачем компания "Новый Диск" решила сварганить локализацию этой сомнительного качества игры. Впрочем, значит, так было нужно — наше же дело разобраться, насколько успешно прошла русификация.

А русификация не могла пройти из рук вон плохо, ведь GT-R 400 — это примитивные "покатушки" с минимальным количеством текста. Устная речь в проекте отсутствует напрочь.

Не удивительно, что золотые руки локализаторов добрались до всего текста на английском, до которого можно было добраться. Переведена не только "обычная" визуальная речь и всякого рода меню, но и надписи при загрузке и т.п. И был бы огромный конфуз, если бы работники "Нового Диска" оплошали при "портировании" английских слов — настолько их мало! Таким образом, с переводом все замечательно. Со шрифтами — аналогичная ситуация. Все стандартно и даже скупо, но читабельно и вполне симпатично.

Руководство пользователя отсутствует. Мануал к GT-R 400, конечно, — вещь в теории сама по себе уморительная, но как раз для забавы локализаторы могли и запихнуть на диск хотя бы миниатюрный PDF.

Итог: обычная локализация. Ничего лишнего и никаких промахов — не считая руководства пользователя. Смеха ради.

Оценка игры: 4,0
Оценка локализации: 7,0

Павел "barney" Брель

Hour of Victory

Название локализации: *Hour of Victory*
Жанр: *First Person Shooter*
Разработчик: *nFusion Interactive*
Локализатор/издатель в СНГ: *"Новый Диск"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Hour of Victory — это в какой-то степени уникальный проект. С треском провалившись на Майкрософтовской консоли нового поколения, игра добралась-таки до персоналок. Видно, мало было разработчикам позора.

Ну, чего они добивались, то и получили — давненько играм не выставляли столь низких оценок. Любая попытка найти в игре хоть что-то позитивное обречена на провал — тупейшие враги, которых беспрестанно отстреливает один из трех главных героев, отлично дополняют безынтересный геймплей, а графика, находящаяся на уровне самой первой части Medal of Honor, заставляет игроков отвернуться от Hour of Victory раз и навсегда.

Все вышеупомянутые "достоинства" уместились на один двухслойный DVD-диск, купить каковой за немалую денежку русскоговорящим игрокам предлагает компания "Новый Диск". Собственно говоря, после знакомства с локализацией убеждаешься, что такие игропродукты нужно раздавать даром.

Во-первых, топорный перевод электронного мануала. Читаешь его, и создается впечатление, что он был переведен наспех за пару часов и без правки и редактуры отправлен как готовый материал. Одна только фраза "Удерживайте F, чтобы выбросить ваше текущее w" чего стоит. Разумеется, игрок сам должен догадаться, что "w" — это оружие.

После инсталляции оказывается, что игра установилась аж в двух вариантах — на русском и на английском языках. Это объясняется тем, что "Новодисковцы" перевели игру только субтитрами, оставив голосовую озвучку без изменений. Если учесть, что голоса, коими говорят главгерои в оригинальной версии, никакими особыми интонациями или тональностями похвастаться не могут, а текста (как написанного, так и начитанного актерами) в игре меньше, чем просто мало, то оправдывать локализаторов просто глупо.

Так ведь и это еще не все. Во-первых, для отображения текста на экране используются самые примитивные шрифты, которые режут глаз своей простотой. Спорить с тем, что слегка "замыленные" оригинальные на пару порядков лучше, просто незачем. Во-вторых, проблемная техническая сторона: в русской версии (английская этого глюка лишена) есть такие игровые уровни, в которых играть за шпиона Таггерта просто невозможно — при его выборе игра вылетает на рабочий стол с ошибкой.

И последнее: каждый раз, когда лицензионный диск с игрой попадает в DVD-привод, вместо главного меню на экране появляется строка деинсталляции и предлагает полностью удалить все версии "Hour of Victory". Ничего другого, в общем-то, и не остается...

Оценка игры: 2,5
Оценка локализации: 3

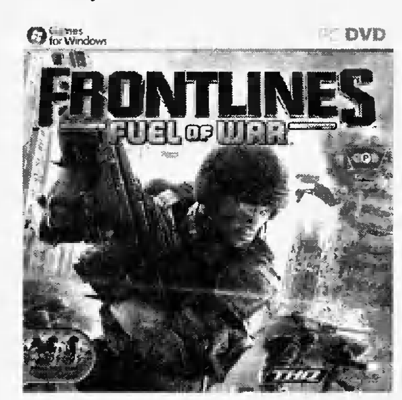
Softik

Лицензионный диск для обзора предоставлен компанией BitRaiD (www.bitraid.com)

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Frontlines: Fuel of War

Название локализации: *Frontlines: Fuel of War*
Жанр: *First Person Shooter*
Разработчик: *Kaos Studios*
Локализатор/Издатель в СНГ: *"Бука"*
Количество дисков в локализованной версии: *2 DVD*



Казалось бы, в сетевых экшенах, коим по своей сути является игра, созданная Kaos Studios, ныне недостатка нет. Но такой качественный и увлекательный проект, как Frontlines: Fuel of War, никогда не затеряется среди себе подобных. Как только к игре подключится достаточное количество человек (максимальное число игроков — 64), начинается безудержное веселье. Самые шустрые успевают оккупировать багги и танки и уже едут навстречу неприятелю. Те, кто долго думал, выбирая себе боевую профессию, и прозевал момент "раздачи слонов", вооружаются смертоносными игрушками "дронами" и пешком бегут к тому месту на карте, где уже вовсю кипит сражение. Бешеный темп игры дополняется красотами, безо всяких преувеличений, отлично доработанного движка Unreal Engine 3 и неплохой разрушаемостью, за которую отвечает он же.

Дать русскоговорящим игрокам возможность как можно скорее оказаться в эпицентре виртуальной войны за нефть решила студия "Бука". Полностью переведенная на русский язык версия игры поступила в продажу почти одновременно с западным релизом, за что локализаторов можно только похвалить.

Впрочем, есть за что и пожурить. По привычке начиная знакомство с мануала, можно с удивлением обнаружить, что он на английском языке. Как и файл помощи ReadMe. Если учесть, что в первом находятся основные данные о сути конфликта, который положен в основу Frontlines (в самой игре о предыстории говорится очень мало) и об управлении персонажем, то такой подход издателей даже немного раздражает.

В предчувствии чего-то более ужасного запускаем саму игру, но, к счастью, над переводом текстов "Бука" поработала хорошо, если не сказать отлично. Во всяком случае, весь смысл наглловато-пошловатых шуточек, которыми изобилует речь американских вояк, отлично передан. Озвучка тоже достаточно хороша — без переигрываний и несоответствия голосов актеров типажам персонажей. Единственное, что все-таки смущает — это озвучка роликов, выполненных не на движке игры. Иногда встречаются моменты, когда произнесенная актером реплика отстает на пару секунд от происходящего на экране.

В общем и целом — оцениваем как "хорошо с минусом". "Буковцы" лишили-таки игроков, не знающих английского, нескольких страниц чтива, посвященного альтернативной истории, да и тормоза звука в роликах портят общее впечатление.

Оценка игры: 7,5
Оценка локализации: 6

Softik

Лицензионный диск предоставлен www.hitzona.by

Penumbra 2. Black plague

Название локализации: *Пенумбра 2. Дневники Мертвецов*
Жанр: *survival horror adventure*
Разработчик: *Frictional games*
Локализатор: *snowball.ru*
Издатель в СНГ: *1С*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Изначально "Пенумбра" задумывалась как трилогия, но девелоперским планам помешало отсутствие коммерческого успеха оригинала, а потому Penumbra 2. Black plague — это интерактивное продолжение и окончание истории, начатой в прошлом году игрой Penumbra Overture.

Молодой человек Филлипп — главный герой игры — наконец-то узнает, что случилось с его отцом в катакомбах странной засекреченной научно-исследовательской станции, а потом еще и загадку самого комплекса разгадает. Только вот путь к сему бесценному знанию не то чтобы невероятно долгий (среднее время прохождения 4.5 часа), скорее слишком тернистый. Особенно, если учесть, что разработчики прислушались к мнению общественности и вырезали из игры все экшен-способности протагониста. Так что от решения многочисленных головоломок игроков теперь может отвлечь совершенно неожиданный громкий рык, донесшийся из колонок, — жанровая принадлежность полностью оправдана.

Устроить знакомство русскоговорящих игроков с этим достаточно любопытным продуктом решил издательско-локализаторский тандем 1С+snowball.ru, причем было сделано все возможное, чтобы знакомство состоялось как можно раньше — на территории СНГ игра появилась одновременно с мировым релизом. Качество перевода от оперативности работы локализаторов и издателей не пострадало ни капельки — в этом убеждаешься еще до непосредственного знакомства с игрой, читая электронный мануал. Когда же любопытство возьмет верх — ведь на самом деле, первая часть закончилась на самом интересном месте — и произойдет погружение в "Пенумбру", игрок хоть разок, но забудет о том, откуда родом разработчики. Любовно переведенные надписи на стенах, по-своему стильные записки персонала станции и чистейший литературный русский язык, которым изъясняется (читай — делает пометки в блокноте-справочнике) главный герой, во всей своей красе предстанут перед игроком, помогая решать достаточно сложные и, нельзя не отметить, вполне логичные игровые задачки.

С озвучкой ситуация еще более радужная — на интернациональных форумах, посвященных игре, локализованным звуковым рядом можно хвастаться направо и налево — на его фоне даже оригинальная озвучка кажется достаточно посредственной. Отдельно хочется вспомнить актера, подарившего свой голос Кевину — второму ключевому... гм... персонажу, и людей, ответственных за потрясающую адаптацию переведенного текста к современным слэнговым реалиям — для оценки их работы высшего балла явно недостаточно, что, разумеется, не помешает отметить и все остальные составляющие части русской локализации "Пенумбры 2".

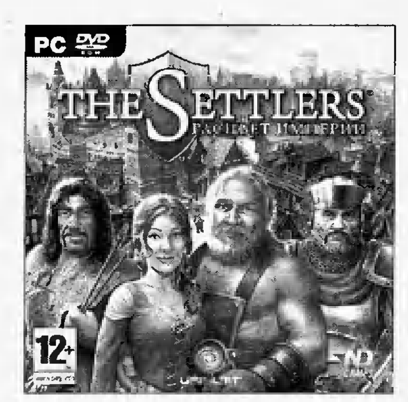
Оценка игры: 8.0
Оценка локализации: 10.0

Softik

Лицензионный диск предоставлен компанией "BitRaiD"

The Settlers: Rise of an Empire

Название локализации: *"Settlers. Расцвет империи"*
Жанр: *экономическая стратегия*
Разработчик: *Blue Byte Software/Funatics Software*
Локализатор/издатель: *ND Games*
Похожие игры: *Settlers 4, The, Settlers: Heritage of Kings, The*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*
Дата релиза/локализации: *25 сентября 2007-го/7 февраля 2008-го*



Рецепт приготовления очередной части знаменитых "Поселенцев" достаточно простой и за все время существования сериала (а это без малого 14 лет) практически не изменился. Косметическая подтяжка лица (улучшение графики), наложение макияжа (обновление моделей) и навешивание дорогих украшений (появление новых построек) — все, самая "медитативная" стратегия готова к употреблению. Впрочем, с шестой частью должно было произойти что-то особенное, ведь Blue Byte Software перешла под крыло всесильной Ubisoft. Волнения поклонников национального немецкого развлечения оказались напрасными — французы не тронули святого геймплея и лишь придали игре внешнего лоска. Нововведения у Rise of an Empire, конечно, имеются (чего стоят, например, личные рыцари при короле), однако это по-прежнему "Поселенцы" — с довольно долгим развитием, вялыми сражениями и нудноватым игровым процессом.

Купившим локализацию обязательно стоит заглянуть в мануал, который разжевывает все аспекты игры и отлично оформлен. При первом запуске стратегии сразу же помечаем первую оплошность "Нового диска" — активация Settlers требует подключения к интернету, но на коробке не имеется соответствующего предупреждения.

Русская версия Rise of an Empire представляет собой акт неслыханной щедрости — игра не только пропатчена до версии 1.3, но и принадлежит к категории так называемого Limited Edition — в игру добавлено несколько украшающих зданий, которые не вошли в обычную версию. Реплики персонажей, брифинги и описания построек переведены без нареканий. А вот со стабильностью работы у игры иногда наблюдаются проблемы — в частности, иногда происходит наложение нескольких звуковых дорожек и верные советники говорят форменную абракадабру. Ну и последний недостаток локализации — оригинальная игра вышла в конце сентября прошлого года, а русская версия пожаловала лишь спустя четыре месяца. Поклонники Settlers уже устали спрашивать у "Нового диска" про срок выхода локализации, однако российский издатель не только не ускорил процесс перевода, но и пару раз перенес дату выхода "Расцвета империи".

Оценка игры: 7
Оценка локализации: 7

Sinking Island

Название локализации: *"Б. Сокаль. Sinking Island"*
Жанр: *адвенчура*
Разработчик: *White Birds Productions*
Локализатор/издатель: *Lazy Games/"Новый диск"*
Похожие игры: *Agatha Christie: And Then There Were None, "Отель "У погибшего альпиниста"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*
Дата релиза/локализации: *декабрь 2007-го/7 февраля 2008-го*

Sinking Island — своего рода попытка Бенуа Сокаля вернуться в "высшую лигу", откуда он стремительно вылетел после не самого удачного квеста Paradise. Французский маэстро решил черпать вдохновение у истоков жанра, поэтому квест представляет собой, по сути, классическое расследование весьма запутанного дела. На острове Сагора произошло убийство миллионера, а детективу Джеку Норму предстоит вывести на чистую воду обитателей райского местечка. Интриги, догадки, улики, взаимные обвинения — все это живо напоминает какие-нибудь "Десять негритят" за авторством Агаты Кристи. Впрочем, такое чувство дежа-вю посещает лишь в первую треть игры, потом все ярче проявляются авторские находки Сокаля. Sinking Island, конечно, далеко не шедевр, но статус-кво известного разработчика восстанавливает. Если соскучились по классике жанра, но графика признанных хитов вас отпугивает, добро пожаловать на Сагору.

Оригинальная игра появилась еще в конце прошлого года, поэтому у переводчиков "Нового диска" была масса времени. Даром они его не теряли — в предложениях не встречается явных грамматических ошибок, разве что в карманном банке улик детектива имена подозреваемых остались на английском. Это тем более удивительно, так как в диалогах используются переведенные на русский язык имена и фамилии.

На первых порах игрока могут смутить аббревиатуры в базе данных Норма — мануала, увы, не нашлось, однако догадаться об истинном значении сокращений "ВД" (вещественное доказательство) или "Отп." (отпечатки) нетрудно. Персонажи озвучены хорошо, при желании можно включить сопровождение речи субтитрами. Есть небольшие вопросы к отдельным индивидуумам, которые иногда переигрывают с интонацией, но это некритично.

Российский издатель предлагает, помимо обыкновенной джевел-упаковки, коллекционное издание Sinking Island, однако оно не содержит практически ничего ценного для поклонников творчества Бенуа Сокаля. На двух дисках имеется Sinking Island и Paradise, мануал и артбук к новой игре, а также бонусные материалы с видеороликами Сублюструма и Тургора.

Оценка игры: 7
Оценка локализации: 8

Антон Борисов

Лицензионные диски предоставлены ХИТ компани



ИНТЕРНЕТ

С интересом наблюдающие за судьбой хоррор-экшена F.E.A.R. должны быть в курсе последних событий — Monolith Productions хоть и потеряла права на запоминающееся название проекта, но не прекратила работу над продолжением сериала. Ходивший ранее под рабочим названием F.E.A.R. 2, шутер **Project Origin** развивает сюжетную линию своего предшественника — зрелищный и динамичный экшен переплетается с элементами хоррора. Чтобы не быть голословными, разработчики и Warner Bros. Interactive Entertainment открыли официальный сайт проекта, который располагается по адресу: http://projectorigin.warnerbros.com/origin.html. Здесь вы найдете первый видеоролик игры, предысторию событий, несколько интересных фактов о девочке Альме и ссылку на сайт комьюнити игры.

Предупреждаем сразу — от следующей ссылки поклонники вселенной **WarCraft** рискуют потерять сон и спокойствие. По адресу http://www.weaponmasters.com/auction располагается онлайновый аукцион, который предлагает копию меча Фростморн, превратившего принца Артаса в повелителя нежити. Первые счастливчики получат клинки с 18-го по 31-е марта, когда состоятся первые торги. Только за право участия в аукционе им придется расстаться с 429 долларами. Игроки, решившие немного подождать с покупкой уникального артефакта, отдадут за меч 379 долларов — «игрушка» имеет длину 120 см и весит более 7 кг. Взглянуть на предмет всеобщего ажиотажа, а также познакомиться с подробностями о мече можно на официальном сайте эпического клинка: http://www.epicweapons.com/products/frostmourne/.

Набрав у себя в браузере адрес http://hd.akella.com, вы сможете оказаться на сайте футуристической стратегии **Heavy Duty** — отечественная разработка успела наделать немало шума на прошедшей в прошлом году КРИ. В стратегии игроку предстоит возглавить оборону целой планеты. Одна из дальних колоний стоит перед угрозой космического вторжения, однако игрок может противопоставить враждебным пришельцам лишь небольшой отряд опытных бойцов, несколько боевых машин и ресурсы пары военных лабораторий. Благодаря полной интерактивности, мир Heavy Duty весьма реалистичен. Шагающие по законам инверсной кинематики боевые роботы двигаются как живые существа — учитывая рельеф, сами «выбирают», куда поставить ногу, цепляются огромными лапами за выступающие валуны. В их движениях нет заранее заготовленной анимации, и при этом машины движутся легко и грациозно. В то же время игровой мир хранит следы происходящих в нем событий, меняется под действиями игрока. Об остальных подробностях можно узнать из FAQ, расположенного на странице игры — там же вы найдете скриншоты, видео из игры и тематический форум.

21-го марта официальный сайт военно-исторической стратегии **«9 рота»** (www.9rota-game.ru) принял первых посетителей — на нем они смогли почерпнуть сведения о войне в Афганистане, узнать подробнее о применении вооружения и боевой техники в горах, а также познакомиться с самой свежей информацией об игре. Спустя всего четыре дня произошло обновление разделов. В разделе техники были размещены статьи о крупнокалиберном пулемете знаменитого конструктора Дегтярева — 12.7 мм ДШКМ и о вертолете Ми-24, получившем в войсках прозвище «Крокодил» за отличные боевые качества. Также посетителям сайта было предложено послушать главную музыкальную тему из игры «9 рота» в разделе аудио.

Чтобы как следует проникнуться игрой, следует не только ждать релиза новинки и бежать за диском в час «Х», но и посещать ее официальный сайт. Именно там можно почерпнуть массу полезной информации об особенностях проекта, познакомиться с единомышленниками и оценить все достоинства игры. Любители The Sims могут прямо сейчас отправляться по адресу http://thesims3.ea.com/home.php?languageCode=13, где располагается русскоязычная страничка грядущего life-sim'а **The Sims 3**. Несмотря на тот факт, что новая часть бестселлера намечена только на 2009-й год, здесь можно найти немало интересного — скриншоты, описание технологии Create A Sim, первые изображения архитектурных ансамблей, список особенностей игры и многое другое. Забывчивым товарищам не будет лишним подписаться на рассылку новостей — тогда не пропустите ничего интересного.

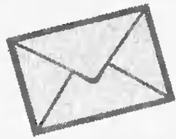
НАША ПОЧТА

Здравствуйте, друзья. Если вы постоянно следите за развитием "Нашей почты", то наверняка заметили одну из любимых тем для обсуждения, а именно нехватку этих самых тем. Чтобы разрешить эту проблему, начиная с этого номера, я буду описывать во вступлении какое-нибудь интересное событие из мира игр и компьютеров.

Начнем с вашего игрового железа. Нам всем жутко надоело тратить деньги на апгрейд, подбирать совместимые комплектующие и искать их по городу. Но уже в ближайшем будущем появится такая вещь, как "грид", которая избавит нас от возни с железом. Подумайте, в то время как вы читаете эти строки, почти наверняка ваш компьютер простаивает без дела. И не только в это время, но и большую часть суток. А между тем его мощность настолько велика, что десять лет назад его назвали бы суперкомпьютером. Теперь представьте себе, что вы можете продать другим людям свое лишнее процессорное время. Вы читаете газету, а компьютер тем временем рендерит картинки, решает уравнения, управляет ботами в какой-нибудь игре и так далее. Когда же вы решите поработать или поиграть, то все свободные компьютеры сети будут работать на вас. Говоря проще, такая технология позволяет увеличить мощность PC в несколько раз и почти не потребует денежных затрат. Но главное, что со временем грид сделает ненужными персональные компьютеры. Достаточно иметь монитор, клавиатуру и мышь — "думать" за всех будет один суперкомпьютер, аналогичный сегодняшним электростанциям. Только платить мы будем не за кВатт*часы, а за терафлопы.

Как можно догадаться, до нас грид доберется не так скоро. Сейчас эту идею воплощают в жизнь ученые и крупные коммерческие компании. Но со временем эта штука попадет и в наши руки, и тогда ММО развлечения уступят место грид-играм.

Но что-то я увлекся. Пора передать слово активным читателям, имеющим что сказать нам по поводу нашей работы.



Руслан Игнатович

Здравствуйте, дорогой Anu-riel и уважаемая редакция! Пишу Вам уже во второй раз (первый раз, к сожалению, мое письмо не опубликовали), и пишу я вам, на мой взгляд, по очень серьезной теме: звездно-полосатые попы (чтоб не выразиться еще хуже) атакуют нас "виртуальными игрушками"!

Меня как заядлого геймера и патриота своей Родины беспокоят такие игровые сюжеты, как, например, "Плохие СССР напали на хороших янки" или "Какой-то чудак решил объединить бывшие страны СССР в новый союз и заключил договор с террористическими организациями, но бравые Американцы придут на помощь угнетенному человечеству и спасут мир от красной чумы" — это же практически не завуалированный настрой всего западного сообщества против России, Беларуси и других наших друзей. (Думаю, вы поняли, о каких играх идет речь!?) Правильно, речь идет о Call of Duty 4 и World in Conflict. Так как я в своем обращении к вам ограничен (вам ведь другие письма тоже надо почитать), буду краток:

1. Я считаю, что подобные игры надо запретить продавать и освещать их в газетах!

2. Считаю, что такие игры — чужды как нашим историческим традициям, так и вообще человеческой морали.

3. Считаю, что такие игры способствуют развращению и деградации личности.

Два вечных вопроса: кто виноват и что делать? На первый вопрос отвечает С. Кара-Мурза в своей книге "Манипуляция сознанием" (http://www.kara-murza.ru/books/manipul/manipul1.htm). В ходе холодной войны западные правительства очень сильно напугали своих граждан стереотипным образом вездесущего русского шпиона, прибывшего прямиком из Империи зла. Этот стереотипный образ стал частью идеологии стран американского лагеря, поэтому выбросить его на свалку после распада СССР оказалось не так уж легко (хотя работы ведутся). Чтобы временно заменить рушащийся стереотип, создаются произведения искусства с намеками на то, что "красная чума" еще может заявить о себе.

Теперь что делать. Ввести цензуру? Хм, пока что в Беларуси не существует даже элементарных возрастных ограничений на игры. С. Кара-Мурза предлагает тренировать свой психологический "фильтр абсурда": внимательнее относиться к чужим мыслям, вовремя обнаруживать политически настроенную ложь и воспринимать ее не иначе как бред сумасшедшего. Д. Пучков считает, что для борьбы с "политическими играми" нужно создавать собственные "патриотические игры". Этот метод, скажем так, разрабатывается методом проб и ошибок (не будем показывать пальцем в сторону "Правды о 9-ой роте").

"Ведь это только игра", "Эти игры имеют право на существование!" — скажите вы. Я вам отвечу: Гарри Поттер — простая книжка, однако это не помешало детям прыгать на метле с крыши дома! А также хочу напомнить великую фразу В.Гюго: "Право — это все то, что истинно и справедливо".

P.S. В завершении хочу пожелать всем труженикам ВР крепкого здоровья и счастья! Ну а газете всего-всего, что она сама себе пожелает. Извините, если кого-то обидел или ущемил. Пускай выводы читатель сделает для себя. Сам. Спасибо за внимание.

С уважением Руслан Игнатович.

Спасибо за интересную тему для размышлений. После вашего письма у некоторых авторов "ВР" даже возникло желание написать развернутую статью в "Игры людей". И конечно, я уверен, что читатели не оставят эту тему без внимания.



Алексей "PushPel" Неволин

Привет Anuriel. Поделюсь с тобой (и, надеюсь, с читателями) своим мнением по некоторым, особо "острым" вопросам.

О наших и чужих.

Лично для меня национальность разработчика никогда не была значимым критерием при выборе игры. Не понимаю тех людей, которые допускают мысль о том, что игры делятся на русские, белорусские и т.д. Я делю игры на те, которые сделаны с умом, которые "уважают игрока", и те, которые создаются исключительно с целью "срубить бабок" (привет EA).

О душе.

Душа в игре, а точнее, ее отсутствие. Вот одна из самых распространенных претензий к разработчику. Так что же такое душа? Коктейль из свежих идей, продуманного мира, внимания к мелочам и т.д. В общем, нет никакой души, есть прямые руки девелоперов!

Как ни странно, зыбкое понятие "дух игры" неразрывно связано с национальной принадлежностью разработчиков. В основном через коллективное подсознательное, то есть архетипы. Архетипы — это сюжеты и образы, известные человеку в прямом смысле с рождения. Они мирно спят до тех пор, пока вы не начинаете включать свою фантазию, сочиняя историю или рисуя вымышленных существ. Каким бы ни богатым ваше воображение, вы, в той или иной степени, будете повторять архетипы. Более того, именно архетипы принесут известность вашему творчеству, как они принесли феноменальный успех "Властелину колец" или Doom. Таким образом, безотказный способ создать игру с душой — следовать архетипам при создании сюжета и образов персонажей.

Отсюда понятно, почему мы ждем от отечественных разработчиков близких нам по духу игр. Соответственно, следим за их разработкой мы более внимательно. Другое дело, что при оценке игры глупо учитывать национальность разработчиков: если игра нравится или не нравится, то уже не важно, кто ее сделал.

О вреде игр.

В народных массах сейчас бытует мнение, что геймер — это эдакий неопрятный сгорбленный очкарик, которого не интересует ничего кроме игр. Доходит до того, что некоторые особо скептические личности (которым родители не купили в детстве тетрис) сравнивают геймеров с наркоманами и требуют запретить игры. Дескать, влияют на психику подрастающего поколения. У меня почти все друзья в той или иной степени геймеры, НО у каждого есть какие-то свои интересы и приоритеты и ни один из них не сводит смысл жизни к методичному кликанью мышкой. "Непробиваемые борцы за здоровье" кричат, что осанка там, зрение разное портится, а между тем половина посетителей качалки, в которую я хожу, геймеры со стажем. Зато замечательные здоровые "не геймеры", с хорошим зрением, шатаются пьяные по ночному городу и мешают спокойно жить нормальным людям. А по поводу нарушений психики скажу, если человек здоров, то никакая игра не заставит его взять в руки пистолет и начать стрелять в прохожих, а если он психически болен, играй он в игры, или не играй, болезнь все равно проявится.

Теперь по поводу девушек. Fontom666 в прошлом номере писал, цитата "Обычно дамы отзываются о геймерах "ботаник", "заучка" или просто "за**от",...". Уважаемый Fontom666, с чего вы это взяли? Вы проводили социологический опрос среди девушек? Нет? Тогда, может быть, окружающие девушки считают вас за**отом? Надеюсь, это не так. Тогда остается один вариант — это ваше субъективное мнение. Так вот, смею вас разуверить, мнение девушки о парне не зависит от того, играет он в игры или нет. Конечно, всегда существует некий процент геймеров, посвящающих игре все свое время, для которых смыслом жизни стало протирание штанов и отращивание пивного живота. Но для общества они совершенно безопасны. Эти вселенские пацифисты доказывают свое миролюбие полной атрофией всех мышц и иногда даже мозга. Данные индивидуумы выползают из своих квартир крайне редко, только до ближайшего магазина за новой игрой. К счастью, таких кулхацкеров не так уж и много. Если в предыдущих строках вы узнали себя, запомните. Играйте сколько влезет, если вы хотите, чтобы девушки считали вас за**отами, играйте сутками без перерывов на обед и сон, если вы хотите ничего не значить для реального мира, потерять всех близких и Настоящих Друзей, играйте, если вам захочется в туалет, терпите до последнего, играйте. И тогда, о чудо, вы станете ничего не могущим в реале дохлым сопляком. Играйте, если ваша цель — проиграть свою жизнь.

Друзья, почаще думайте, на что вы хотите потратить свою жизнь. Но не забывайте при этом, что только один человек на Земле вправе оценивать ваше решение — вы сами.

О консолях и пк

Просто не могу не затронуть эпическое противостояние консолей и ПК. Сейчас может сложиться впечатление, что ПК как игровая платформа умирает. Хороших эксклюзивов для ПК практически не выходит, гигабайты кривых портов заполнили наши винчестеры, продажи игр для ПК не сказать, чтобы падают, но растут несоизмеримо меньшими темпами, чем продажи консольных дисков. Но давайте посмотрим правде в глаза: поколение консолей меняется раз в четыре-пять лет. Поколения комплектующих к ПК (главным образом, видюхи и процессоры) сменяют друг друга каждые полгода. Железо компов будет всегда на огромный прыжок впереди консольного. При выходе новой консоли она на год-два отрывает кусок пирога у ПК, но потом, поняв, что не сможет его проглотить, с виноватым видом возвращает пирог законному владельцу. Железо SPS3 уже начинает устаревать, а с выходом GF 9 окончательно потеряет актуальность. Единственная ниша, на которую консоли могут всерьез рассчитывать, это рынок карманных устройств.***

Не беспокойтесь, владельцы консолей без игровых новинок не останутся.

О пиратах

К пиратам отношусь снисходительно. Стараюсь не покупать пиратские диски без крайней необходимости. Но беру пиратки принципиально, если разработчик и/или издатель начинают наглеть и откровенно издеваться над людьми. За примером далеко ходить не надо: всем известен Valve'вский сервис Steam. Для того чтобы запустить законно приобретенный продукт, тебе придется подождать несколько дней (если приобрел диск в первую неделю после выхода), пока сервис "разгрузится", потом, поборов все его лаги и глюки, скачать неимоверного размера патч — и только тогда ты, наконец, сможешь запустить свою халфу. Ах да! Забыл. При каждом запуске игры ты должен находиться в интернете. Тут без пиратки не обойтись никак. Завершая повествование о пиратах (пираты очень плохие парни, никогда не покупай их диски), хочется спросить, у тебя лицензионная ОС? Надеюсь, что да. Ведь она стоит сущие копейки:-).

Безусловно, есть у пиратства плюс: профессиональным локализаторам приходится держать планку качества. Но вот сами пираты эту планку постепенно опускают. Раньше ведь как было: всунул пиратский диск в привод, загрузилась оболочка, ткнул "Install" и можно играть. Трудно поверить, но когда-то пиратки были сравнительно качественно переведены и даже озвучены. Сегодня картина другая: на дисках лежат куски RAR-архива, которые нужно собрать, распаковать и тогда получишь образ. Образ нужно подмонтировать, да не лишь бы чем, а последней версией эмулятора. Потом идет установка, опять распаковка, замена каких-то файлов и в итоге получаем "промтовскую" озвучку и букет багов в придачу. Намного ли это удобнее сервиса Steam? Вопрос спорный.

О слабых машинах.

К счастью, высказывание "а вот у меня комп о-го-го!..." доводилось видеть лишь однажды, в прошлом номере VanS-TimaN долго рассказывал про свою жестокую геймерскую судьбу. Уважаемый VanS-TimaN, по-моему вам просто обидно, что кто-то сейчас рубится в Кризис, а вы очередной раз перепроходите Макс Пейн 2. Зависть — нехорошая штука. Для тех, кто учится, существует такая вещь, как летние каникулы, за время которых можно хорошо заработать. А неплохой системник сейчас можно поднять за 600-800 зеленых. Но, пожалуйста, только не надо пустого нытья.

Ну, за каникулы 600-800 зеленых школьнику заработать проблематично. Даже с высшим образованием собрать за пару месяцев деньги на компьютер нелегко. Хотите идти в ногу с прогрессом, готовьтесь работать круглый год. Подчеркиваю: речь не о том, что купить новое железо легко, а о том, что это вполне возможно.

Ну, вот в принципе и все, о чем хотелось рассказать. Теперь перейду к конструктивным предложениям. Предлагаю анонсировать проходящие в Минске/Беларуси стоящие мероприятия и выставки. Обидно, понимаешь, когда узнаешь о прошедшем фестивале японской культуры из обзора. Увеличьте, наконец, количество страниц, я конечно, понимаю, что придется поднять цену за газету, искать новые кадры. Но пора уже расширяться! Верните блиц или хотя бы викторину.

А вообще, вы лучшая русскоязычная газета о виртуальных развлечениях. Поздравляю с юбилеем, сотый выпуск все-таки. Хочется пожелать всем, кто делает газету, весеннего настроения, побольше любви и человеческого счастья. Так держать ребята. Кстати, пора бы уже сделать материал об авторском коллективе, если не в газете, то хотя бы на сайте.

Некоторые из ваших пожеланий сбываются прямо на глазах. В этом номере вы можете увидеть материал об авторском коллективе, правда, очень необычный. =)

Спасибо за внимание, всем удачи.

P.S. Передаю привет SLk, братуха, ты лучший. Привет всему Клану Галя. Галя рулит!

С уважением, постоянный читатель Алексей "PushPel" Неволин.

Спасибо за мнение о делах злободневных.



riba_barabulka@tut.by

Доброго времени суток вам, многоуважаемые Anuriel, редакция, геймеры и все те, кто сейчас читают эти строки!

В первую очередь, хочу поблагодарить за чудесную газету! Fontom666!! Я была возмущена, читая твое письмо! Судя по твоему письму, у большинства девчонок отвращение к компьютерным играм и они нехорошо думают о геймерах. Ты эту "статистику" откуда брал?

Уверена, что у меня больше знакомых девушек, чем у тебя (не в обиду будь сказано, но это логично:-)). И процентов 70-80 периодически или систематически играют в компьютерные игры! Естественно, большинство — в квесты, аркады, симуляторы и т.д. Но все же играют! Да я сама частенько от моника оторваться не могу, только сижу я за RPG, шутерами, реже — за стратегиями. А к геймерам я отношусь с восторгом!

И игры ничуть не мешают ни мне, ни учебе, ни спорту, ни личной жизни! Надо уметь все совмещать!

У кого другое мнение, кто хочет высказаться и т.д. — пишите!

Тем, кто читает ВР недавно, поясняю: геймеров-девушек — тьма! Они аки безмолвные стражи пристально высматривают на страницах "Нашей почты" шовинистов и жестко карают их за неаккуратно брошенные слова =). Так что будьте бдительны, и не говорите потом, что я вас не предупреждал.

З.Ы.: Что слышно о Diablo 3?

Только слухи. Blizzard опять набирает новых дизайнеров, поднимая в новостных лентах волны предвкушения скорого анонса. Однако, на мой взгляд, все это лишь попытки выдать желаемое за действительное.



Неожиданно успешной оказалась статья про Battle Toads, опубликованная в прошлом номере в рубрике "Пыльные полки". Оказывается, представители высокоразвитой цивилизации геймеров где-то в глубине своей ДНК помнят свое двухмерное восьмибитное земноводное прошлое.

Ex!Brat

Здравствуйте, уважаемая редакция! Вы не поверите, как я рад! Вы не поверите, какие счас одолевают меня эмоции! Почему? — спросите вы. На сей вопрос я вам счас отвечу. Итак, все по порядку.

1999 год. Утро. Школьник стоит на 9 этаже и выжидает, когда же его родители (которые живут на 10 этаже) выйдут с квартиры и уйдут на работу. И вот свершилось. Потирая руки, он ломанулся, открыл дверь, быстренько подключил недавно купленную 8-ми битку и вставил картридж. На желтом фоне картриджа красовалась наклейка с буквами BattleToads. Несколько часов он играет без каких-либо эмоций, но стоило ему дойти до уровня "Трубы" с разнообразными соперниками (утки, акулы, пираньи, электрические скаты, бегущее за жабой колесо, шипы), он начинает материться, проклинать на чем свет стоит, бросать в адрес разработчиков отнюдь не добрые слова, бить об пол джойстик и даже приставку. Наконец, после очередной попытки школьник не выдерживает, вырубает игру и злой идет на оставшиеся уроки. И так почти каждый день.

2007 год. Как вы уже догадались, этот самый школьник был мной. Тогда, в 2007 году, я подсел на приставочные игры, только уже на компе. Заново прошел с легкостью BattleToads, BattleToads: Double Dragon и меня одолевала печаль, почему у таких игр не было продолжения. Ох, как я ошибался...

2008 год. После прочтения статьи автора BoraBora о боевых жабках меня взял ступор, но я с ним быстро справился и, снося все на своем пути, в том числе и мою зазевавшуюся маму, я помчался к компьютеру. За компьютером сидел брат. Эта "проблема" решилась легким движением руки. И вот оно: дрожащими руками я в Яндексе ввел слова BattleToads in BattleManiacs, нажал Найти и... Вы не поверите, как долго для меня длились эти секунды, когда же завершится поиск, для меня это были не секунды, а часы! А время закачки эмуля и самой игры это вообще как целые года. И... Вот оно... Вот оно, мое счастье: моментально появился русский мат при прохождении очередного трудного места, проклятия в адрес разработчиков (в хорошем смысле этого слова;)), а о клавиатуре я вообще молчу, она уж точно настрадалась:). При прохождении игры я был счастлив, мне стали до одного места семейные проблемы, политика, маленькая зарплата на моей работе. Я погрузился в мир боевых жаб, в моих глазах горело простое человеческое счастье. Я надеюсь, это письмо увидит свет в "Нашей почте". Автору статьи больщущий респект!!! Если стану Президентом, обещаю, поставлю памятник тебе в центре Минска. На сей ноте и откланиваюсь. "Виртуалка", я вас обожаю!

Lion

Приветик всем! Написать это письмо меня побудила статья о BattleToads! В данную игру я както играл в детстве на Dendy. Прошел сложнейшую первую часть вдоль и поперек, не пользуясь гиперпрыжками (но пользуясь старт+верх). Потом прошел вторую часть (BattleToads: Double Dragon). Это супер игры, в них есть все: извечное соперничество дружной тройки жаб (Rash, Zitz, Pimple) против Черной Королевы и ее свиты, шикарное звуковое сопровождение (легкое техно, зажигающие треки, которые как никакие другие подходят под атмосферу битвы), парочка оригинальных приемов. В этих приключениях боевых жаб поджидало много опасностей, которые подготовила коварная Черная Королева, и, черт возьми, — от этого хотелось еще больше играть и, наконец, дойти до нее, дать законной мзды и восстановить справедливость в игровом мире. Но... я не знал, что было продолжение, и тут же, как узнал, что есть еще BattleToads in Battlemaniacs, а также Super BattleToads (Arcade), я сиял от счастья и сразу же скачал их с нета. Прошел за день эти две игрушки и доволен, как слон)). Вернулся в детство, погрузился в мир очередного противостояния жаб и королевы и хочу сказать огромное спасибо автору статьи! Респект и уважуха!

Ну, вот и все, собственно, что хотел сказать. На этом все. Всем пока;).

PS: Ни в коем случае, ни при каких обстоятельствах, ни под каким предлогом не убирайте рубрику "Пыльные полки". Вы слышите меня?

Прекрасно слышим, тем более, что к вашему письму присоединились и другие фанаты лягушек. Похоже, "Пыльным полкам" нужно всерьез заняться темой восьмибиток. Как вы думаете, статьи про Duck Hunt или Super Mario будут столь же популярны? =)



Jahvanny

Доброго времени суток тебе, уважаемый Anuriel. Пишу впервые, хотя Виртуальные Радости читаю с первого номера, когда появилась достойная и в информационном и в ценовом отношении альтернатива российским игровым журналам. В те славные времена зачитывал газету буквально до дыр, аккуратно подшивая заученный наизусть номер, и в отсутствие Интернета всегда мог найти интересующую меня информацию об играх. Что и говорить, ваша газета стала для меня одним из символов школьно-университетских лет. Вот и сегодня, по инерции покупаю каждый ваш номер в первый день продажи, только читаю более сдержано, сложившиеся предпочтения диктуют выбор статей, да и просто порой не хватает свободного времени. За прошедшие годы Виртуальные Радости сильно выросли, и крепко стали на ноги, недавно с улыбкой просматривал рост тиража начиная с первых номеров. Быть идеальным изданием для всех игроманов довольно сложно; на мой взгляд вашей газете удается неплохо балансировать материал, чтобы не оставить никого обиженным. Так держать!

А пишу я по поводу статейки Gannibal King World of Warcraft в рубрике "Своя Колокольня" мартовского номера газеты. Я с уважением отношусь к любой пробе пера, но эта статья, признаюсь, слегка меня покоробила. И если формат рубрики не оставляет простора для редактирования издателем, то, уважаемые будущие авторы статей, обращайте на свои работы больше внимания при написании. Постараюсь аргументировать свое высказывание.

Сразу бросилось в глаза двойное перечисление доступных игровых рас, а также полностью идентичное описание рыцаря смерти в двух местах, вот уж где точно количество не перерастает в качество. "Крупный гном" пускай останется крупным гномом, причем здесь дварфы? Классификация классов просто повергла в шок: с каких это пор маги стали лекарями, про группу "дамагеров" я вообще молчу. В списке профессий два раза указано кузнечество. Вторая половина статьи мне чем-то даже понравилась, но вот общее впечатление осталось негативным. Зачем, не зная "матчасти" (в чем автор сам признался), надо было нагружать свою работу таким обилием специфической информации. Написал бы я лучше? Сомневаюсь, но, видимо, поэтому и не пишу статей.

Тут-то и зарыта собака. Жители онлайновых миров, в частности World of Warcraft, очень неохотно пишут статьи (NiceMax — редкое исключение). И в то же время вполне логично желание этих людей видеть на страницах нашей газеты материалы по любимой игре. Разумеется, мы пытаемся найти компромиссное решение этой проблемы. Статья Gannibal King-а стала своего рода пробным камнем в этом направлении. С одной стороны, мы надеемся, она подтолкнет опытных игроков рассказать секреты истинного мастерства, а с другой — сократит поток полностью никаких статей, приходящих в редакцию.

Не хотел никого обидеть, уж простите если что).

Счастливо, добрый почтальон Anuriel. С уважением Jahvanny.

Спасибо за внимание к нашей работе. И не беспокойтесь, нас обидеть почти невозможно.



Андрей

Здравствуйте! Вчера сделал одно открытие и заприметил одну вещь, которая несколько лет оставалась в тени, хотя лежала на поверхности. Вот как это было.

Купив вчера газету и придя домой, приготовился читать и впал в экзальтацию. Со мной так всегда, когда начинаю читать ВР. Есть множество причин, по которым это происходит, но в этом случае главная из них — вы те люди в игровой индустрии, которые меня никогда не обманывали. Прочитав "Итоги" февральского номера, я на несколько секунд мысленно попытался представить все игры прошлого года и не только. Чтобы быть точным, то это были стрелялки с видами от всяких лиц, сказочно-ролевые рубилова, временно реальные стратегии.

Что происходит перед тем, как игрок попадет в виртуальный мир? Он становится пассивным свидетелем одного интересного события — вторжения. К тому моменту, как человек войдет в игру, зло уже обжило территорию, немного обленилось, бесчинствует помаленьку, но как прежде уже не зверствует. Бороться с ним, конечно, надо, чем кое-кто и занимается, но в целом жить можно и так.

А что если мы появимся в мире за час реального времени до какой-нибудь напасти? За это время мы успеем выполнить парутройку заданий, чуть-чуть повысить какие-нибудь умения, осмотреться, узнать что-нибудь о мире, возможно, даже проникнуться к кому-то симпатией. И вот тут бац: превосходящие силы злобных монстров, которые к тому же сильнее, вторгаются и начинают жестоко расправляться с людьми, все отступают и мы тоже, потому что силы даже не равны, наиболее сильные прикидывают отступление, но долго сдерживать натиск не могут, оставляем города и территории. От воплей и предсмертных стонов внутри все заполняется ненавистью и жаждой мести, и мы, не взирая на невысокие уровни прокачки, огрызаемся, ведь попадаются монстры, которых можно одолеть и мы мало-помалу здоровеем, и в тот момент, когда, кажется, все — хана, если игрок поднатужится, то сможет переломить ход событий. Дальше все уже как обычно.

Вот так нужно начинаться игре, как Вторая мировая началась для нас, а то ведь все игры начинаются, как война начиналась для союзников.

Представим, что я разработчик компьютерной игры, а вы — продюсер. Вы хотите, чтобы игра началась за час до активных событий — пожалуйста, в каждой второй игре есть обучающие миссии, не связанные напрямую с будущим сюжетом (Fable, например). Хотите превосходящих вражеских сил — запросто, только поставьте сложность на максимум. Нужен переломный момент, неожиданно изменяющий ход войны — это тоже нетрудно сделать, и уже реализовано во многих играх (Oblivion, Diablo 2).

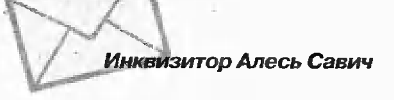
Все же этих трех составляющих не достаточно для хорошего сюжета. Ведь даже самые мастерски сделанные брифинги и мувики не передадут того самого отступления с потерей городов и территорий и смертью камрадов-бойцов. Чтобы этот эффект реализовать, нужно писать сложные и громоздкие скрипты, которые сменяли бы декорации мирной жизни на картину войны, позволяли бы достигать малых побед в безнадежных в целом битвах. В трехмерных играх эти скрипты страшно тормозят (можно наблюдать на примере TES 3: Bloodmoon). Другая техническая проблема — массовые сражения. Пока что их могут реализовать только стратегии. Как видите, игровая индустрия до стопроцентной реализации вашей идеи просто не доросла.

Может, я здесь перегибаю, но вот подметил, и теперь режет глаза. Ну да ладно. Хотел уж сделать зарубку, чтобы не забыть подумать, как такое начало можно реализовать, и тут прозрел: ведь такое уже было сделано в "Космических рейнджерах". Доминаторы вторгаются в системы постоянно, и если чаще об этом узнаешь из выпусков новостей, то осознание того, что за этим стоят судьбы миллионов жителей планет, очень даже цепляет. А если доминаторы выбраны сильными, то опасность захвата ими всей карты, а как следствие — конец игры, в случае если игрок не поднатужится, становится очень высока, и это заставляет нервничать, паниковать и действовать очень рискованно. Все это так естественно, что когда играешь, заметить сложно или, как в моем случае, невозможно. Реализуй разработчики что-то похожее в Хеллгейтовом Лондоне, воспринималась бы игра совсем по-другому.

Насколько я понимаю, она бы воспринималась вами как плагиат. Если это не так, то выходит, что в "Космических рейнджерах" описанный вами сюжет реализован не достаточно хорошо.

Возможно, я просто льщу себе, может, просто что-то пропустил и все это уже ни для кого не секрет, но это письмо я написал для вас — обозревателей, чтобы если ктонибудь вдруг где-то что-то похожее сделает, помните — люди, придумавшие "Космических рейнджеров", были первыми.

Спасибо за аналитику. Представьте только, какую исследовательскую работу пришлось бы проводить авторам обзоров, если бы они решили раскопать корни каждого сюжетного хода, каждого художественного эффекта или технологии, использованной в игре. Думаю, в этом случае мы бы защищали по несколько диссертаций в год.



Инквизитор Алесь Савич

Доброго вам дня/ночи/вечера/утра (выберите нужное). Поздравляю вас с окончанием Проверки Инквизиции и с сотым номером газеты — но давайте все по порядку.

Я являюсь представителем Мультимедийной Инквизиции — организации, которая ищет трэш и обычно беспощадно его уничтожает. Я работаю в Беларуси уже 15 лет, и за это время повидал много ереси и трэша. Поэтому, когда мне поручили отрецензировать вашу газету, я не ожидал сначала ничего хорошего. Рецензия на газеты и журналы у нас составляется таким образом — инквизитор должен прочитать девяносто девять номеров рецензируемой прессы и после этого дать финальный рейтинг, который определит судьбу издания. Итак, я закончил осмотр и готов предоставить вам мой вердикт.

Начнем с авторов — качество текстов довольно высокое и держится на высоком уровне до сих пор, но бывают досадные недоразумения, когда какая-то жуткая ересь попадает на страницы газеты (это, например, рецензии на BloodRayne 2 и Unreal Tournament 3). Но, слава богу, такие случаи очень редкие, так что с авторами у вас порядок.

Формат и дизайн все же далеки от совершенства. Главная претензия к вашей газете — это что она газета :). Вам срочно надо переходить в формат журнала, так как вы станете крупнейшим игровым (это общее определение) журналом в Беларуси. Ближайший ориентир (только по формату) — украинский журнал "Шпиль!".

Нам хватает скромного статуса крупнейшего игрового издания Беларуси.

Рубрики газеты довольно интересны и разнообразны. То, что появилась рубрика "Книги", прибавило вам баллов в финальном рейтинге.

Система оценок довольно стандартна (это про игры) и несовершенна. А отсутствие системы оценок к фильмам и книгам вообще удивляет — неужели ничего так и не придумали?

Практика показывает, что совершенных оценок не бывает. Более того, к ним возникает намного больше вопросов, чем к остальному содержанию обзора. Оценка в конце обзора нужна только для того, чтобы читатель, не имея времени прочитать весь обзор, мог узнать хорошая или плохая игра. Обзоры же фильмов в нашей газете достаточно маленькие, так что их можно прочитать целиком.

Можно еще долго оценивать вашу газету, но это займет слишком много места — сойдет и простое описание основных моментов.

Итак, Итоговая Оценка Инквизиции — хорошо (77 из 100).

Еще раз поздравляю с прохождением теста Инквизиции и желаю вам развиваться дальше и увеличивать свой тираж (т.е. количество читателей).

Нужно подумать о специальной пометке на лицевой странице: "Одобрено. Ереси нет!" Думаю, тираж сразу поднимется.

С уважением к вам, инквизитор Алесь Савич.

Это псевдоним. Александр Савчик просил не разглашать своего настоящего имени.

***

Вы уже знаете, о чем будете писать в "Нашу почту"? Вы хотите скорее дочитать мое прощание и сесть за клавиатуру? Не буду вас задерживать, скорее пишите. А затем — внимание — не отправляйте письмо на мой ящик, умерьте свое нетерпение и дождитесь завтрашнего дня. И на следующий день, прочитав свои же слова, вы чуть-чуть встанете на мое место и увидите свои мысли со стороны. А уже после этого обязательно присылайте свое письмо мне!

Anuriel
(anuriel.vr@gmail.com)

СВОЯ КОЛОКОЛЬНЯ

В тылу врага 2: Братья по оружию

Здравия желаю, господа редакция. Пишу вам по причине сильнейшего негодования, охватившего мою душу. Ваша газета, к слову сказать, моя любимая, совершила просто-таки непростительное упущение. В конце 2007 года свет увидело продолжение одной из лучших стратегий про вторую мировую "В тылу врага 2 Братья по оружию". Уж не знаю, по какой причине (вследствие ли чрезмерности осеннее-зимнего хитопада либо же проявления железной воли главного редактора), но обзора этой великолепной игры так и не появилось.

Поэтому я решил закрыть черное пятно в вашей биографии и описать в рубрике "Своя колокольня" этот далеко не рядовой аддон. Прискорбно, что такую превосходную игру приходится освещать какому-то вшивому графоманишке, а не одному из ваших рыцарей глагола и причастия. Еще прискорбней будет, если это письмо никогда не будет напечатано и очень многие геймеры, полагающиеся на вашу газету как на основной источник информации о новинках игроиндустрии, так никогда и не узнают о ее выходе.

Придется опустить рамки и шаблоны обзоров и описать игру по-своему, ведь до профи мне далеко, а пытаться подражать мне не хочется, да и рубрика не обязывает.





"В тылу врага 2 братья по оружию" — это очередное продолжение популярной серии игр по мотивам "Второй мировой". Но не спешите натягивать на лицо скептическую улыбку, особенно люди, незнакомые с серией, уверяю вас, это творение украинцев из "Best Way" заслуживает внимания. Игра не требует компакт-диска с оригиналом и является вполне самостоятельной, хотя, в свете последних тенденций, скорее больше бы удивило обратное.

Так вот, дополнение представляет собой кампанию за русских и несколько произвольных миссий за немцев и союзников. Но к ним мы вернемся позже. Для начала я хотел бы рассказать немного о некоторых характерных особенностях, присущих всей серии.

Впервые я узнал о серии "В тылу врага" несколько лет назад, от своего друга, который буквально брызгал слюной, описывая мне по телефону "В тылу врага 2". Должен сказать, что тогда я отнесся к этим призывам скептически. В тот момент я проходил Company of Heroes (далее "C.O.H.") и мне слабо верилось, что есть на свете игра, способная тягаться с ней хотя бы по одному из компонентов. Но вот однажды "C.O.H." закончился, а душа настойчиво требовала добавки. Вот тогда-то я и поддался на бесконечные агитации приятеля и купил-таки "В тылу врага 2 (далее "В.Т.В.2").

Первой моей реакцией было: "Хм, красивая графика, неужели она хуже, чем в "C.O.H."? И в самом деле, после мрачного и скупого на краски "C.O.H." меня просто поразила ширина цветовой гаммы "В.Т.В2". Сочная зеленая трава, яркий солнечный день и просто потрясающие по красочности и великолепию спецэффекты.

Первое, что бросилось мне в глаза, это возможность прямого управления любым юнитом, находящимся в подчинении. "Ого, такого я еще не видел, прикольно", — подумал я. Однако "прикольно" и легко оказалось только "в учении", в боевой же обстановке пришлось долго привыкать к необычной возможности. Вскоре, освоившись и научившись комбинировать прямое и общее управление, мне стало по-настоящему интересно. Ведь это открывало совершенно новые возможности. Например, вместо долгого и планомерного выкуривания противника из города, можно одним танком, находящимся под вашим прямым контролем, разворотить львиную долю укреплений, протаранить парочку набитых пехотой домов, при этом весело напевая: "Смело, мы в бой пойдем, за власть советов..." или "Дольчен, золдатен, унтер официрен...", в зависимости от того, за кого играете. Но на самом деле такое происходит редко, ведь танк может вывести из строя любой вражеский пехотинец, окажись у него под рукой противотанковый гранатомет или противотанковая же граната. А благодаря зональной системе повреждений, именно от того, куда попадет вражеская граната (снаряд), зависит, слетит у вас гусеница, сломается двигатель или напрочь оторвет башню. Причем благодаря зональной же системе бронирования причиненные повреждения во многом зависят от того, какой толщины броня в месте попадания. То есть можно сколь угодно долго стрелять из противотанковой пушки по лобовой броне тяжелого танка, при этом не причиняя ему никакого вреда. А можно одним точным выстрелом в бок, двигатель или трак танка полностью вывести его из строя или, на худой конец, обездвижить. А обездвиженный танк, особенно без поддержки пехоты, полностью подтверждает выражение небезызвестного Василия Теркина: "Танк, он с виду грозен очень, а на деле глух и слеп". Так что полностью в вашей власти подползти к нему пехотинцем и уничтожить одной удачно брошенной гранатой. Но ведь от этой самой гранаты при наличии некоторого навыка и быстроходного танка можно легко увернуться.

Но закончим с танками и перейдем непосредственно к царице полей. Да, большую часть времени придется управлять небольшим отрядом пехоты, возможности которой в этой игре просто безграничны. Рассмотрим на примере обычного боя.

Итак, у вас под командованием находится с пяток бойцов. У каждого из них есть свой инвентарь и начальное оружие (автомат, пулемет, винтовка). Обведя всех, приказываем им укрыться за вон той баррикадой (подбитый танк, развалины, воронка...), при этом появятся силуэты бойцов, отображающие, за каким предметом и в какой позе будет находиться каждый из них.

А вот и враг. Пехота наступает неспешно, используя всевозможные укрытия. Вы можете выбрать, будут ли ваши подчиненные палить напропалую, едва завидев противника, стрелять только в ответ или же не будут стрелять вовсе. Итак, подпустив пехоту поближе, открываем огонь. Ошарашенный противник не успел укрыться и был скошен силой русского (немецкого, американского, британского) оружия. Пока враг не опомнился, хватаем с трупов патроны (гранаты, базуки, аптечки и прочее) и бежим назад. Противник перегруппировался и снова наступает вдвое превосходящими силами. На этот раз находчивый неприятель не забыл захватить с собой танк. Ваша пехота завязывает неравный бой, а один из бойцов, оббежав с фланга, незаметно подползает к танку и метко попадает гранатой прямо в двигатель. Из горящего танка выпрыгивают охваченные пламенем члены экипажа. Тем временем наш смельчак подбегает к танку, снимает с него станковый пулемет и, пользуясь укрытием, накрывает обескураженного врага шквальным пулеметным огнем.

Бой выигран, но он локальный и нет никакой гарантии, что и в следующий раз вам так же повезет. Но может повезти и больше, например, подбитый вами танк не слишком поврежден и подлежит ремонту. В таком случае вы получите существенное подспорье в нелегком деле раздавливания фашистской гадины.

А добавьте сюда полностью разрушаемое окружение, великолепную графику, физику, анимацию — и вы поймете, почему эта игра пользуется заслуженным успехом у ценителей жанра.

На этом, пожалуй, завершу свой общий рассказ и перейду, наконец, к нашему сегодняшнему герою "В.Т.В.2: Братья по оружию".

Итак, я, помнится, обещал вам рассказать о новой кампании, ну что ж, поехали.

Кампания на этот раз одна, но зато гораздо глубже проработанная. Тут вам и отменные ролики, и брифинги на манер "C.O.H.", и продуманная storyline. Вообще, на лицо не одно заимствование у "C.O.H", но мне кажется, что все они пошли на пользу. Да и почему бы не позаимствовать хорошие идеи у столь замечательной игры, разве от этого кто-то останется в накладе?

Кампания повествует нам о похождении двух боевых товарищей, Виктора Смирнова и Алексея Кузнецова, которых, после трагической случайности, судьба разбросала по совершенно разным театрам боевых действий.

Один, Кузнецов, после контузии попадает в плен, затем проходит штрафбат и становится разведчиком. В миссиях за него мы получаем соответствующие задания.

(Случай: Освобождаясь из плена при помощи партизан, я получил в свое распоряжение небольшой отряд. Среди прочих там находился дед-партизан со смешной бородой. И вот, подбирая как-то амуницию с трупов, я наткнулся на мертвого немецкого офицера и надел деду немецкую офицерскую фуражку. Надо ли пояснять, что дед в фуражке и с пулеметом наперевес едва не довел меня до истерики.)



Второй, Смирнов, становится высокопоставленным офицером (к сожалению, я не разбираюсь в званиях) и командует войсками на важных участках фронта. В миссиях за него командовать приходится целой армией (относительно Кузнецова). Это очень сложно и одновременно приятно. Ведь приходится оборонять подступы к Москве, защищать осажденный Севастополь, а после дадут покомандовать и крупномасштабным наступлением в районе "Зеловских высот".

Но не подумайте, что играть за разведчика менее интересно, ведь те же "Зеловские высоты" штурмовать придется только после ночного диверсионного рейда отряда Кузнецова. (Через какое-то время друзья снова встретятся). И от того, насколько успешным получится этот рейд, зависит, сколько волос из подмышек вы вырвете у себя в процессе утреннего штурма. Ведь один единственный миномет, на который вы закрыли глаза в процессе диверсии, способен надолго задержать ваше продвижение и заставить вас выпить не одно ведро карвалола.

Вообще же, миссии можно условно разделить на два типа: присущие всей серии диверсионные и крупномасштабные операции, сравниться с которыми могли разве что последние миссии из "В.Т.В.2". И тех и других в игре предостаточно, так что никто не останется обделенным.

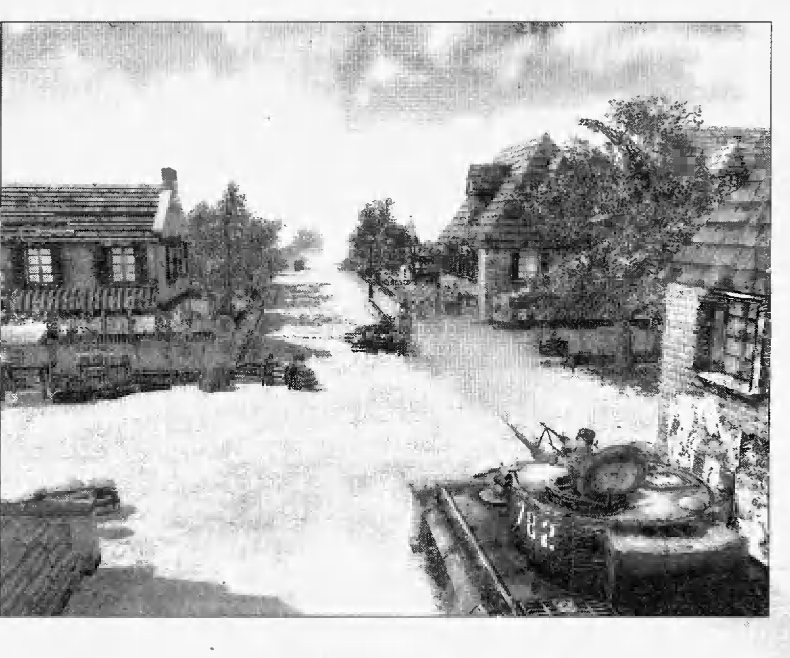
Присутствуют и произвольные миссии, посему и любителям поиграть за немцев или союзников тоже скучать не придется.

Сложность. По-моему, о ней стоит рассказать особо. В оригинальном "В.Т.В.2" присутствовало два режима: аркадный и тактический. Аркадный, на мой взгляд, существует исключительно для освоения игры, ведь в нем практически невозможна гибель подчиненных вам бойцов. А вот тактический режим поистине сложен, о чем и гласит предупреждение, появляющееся при его включении. Любой боец падает замертво от пары попавших в него пуль. Вот тут-то и начинается настоящая война, вот тут-то и начинается Тактика.

Пройти весь "В.Т.В.2" в тактическом режиме мог только истинный корифей серии, либо очень упорный человек. Но "Братья по оружию" подняли планку еще выше. Здесь мы встречаем уже три сложности: "легко", "норма" и "тяжело". "Легко" — слегка усложненный аркадный режим из "В.Т.В.2". "Норма" — аналог тактического режима "В.Т.В.2". "Тяжело" — беспрецедентный уровень сложности, и здесь, боюсь, спасует даже очень опытный игрок. Дело не только в более умном "AI" врагов, но и в еще больше увеличенном повреждении от попаданий пуль и снарядов по пехоте. На мой взгляд, наиболее приближенный к реальным боевым действиям режим, особенно в комбинации с реалистичным "туманом войны".

Напоследок хотелось бы немного рассказать и о **других нововведениях.**

Наконец-то появилась более реальная система повреждения у танков. Раньше порой доходило до абсурда. Пример: на полном ходу выехав из-за здания на новенькой "Пантере" и оказавшись позади "Шермана" (редкая удача), я, довольный как слон, подъезжаю почти в упор и разряжаю бронебойный в район двигателя — ничего! Башня "Шермана" начинает медленно поворачиваться в мою сторону, и прежде чем она успевает повернуться, я повторяю выстрел ровно с тем же эффектом. Глаза мои начинают округляться и просто выскакивают из орбит, когда "Шерман" наконец стреляет и, попав в лоб моей "Пантере", вызывает эффект под названием "Кранты". Башня с треском отрывается и летит куда-то в сторону — как оказалось, чтобы задавить собой еще и пару моих пехотинцев, которых не посчастливилось



курить неподалеку бамбук. Мое лицо в тот момент можно было фотографировать на память.

Вообще, играя в "В.Т.В.2", меня не покидало подозрение, что "Шерман" нарочно "зачитирили" в угоду нашим братьям американам, сделав из довольно хлипкой машины "грозу морей и океанов". В "Братьях по оружию" все это в прошлом. На мой взгляд, такой правдоподобной системы повреждений нет ни в одной другой игре.

В некоторых миссиях появилась возможность вызова подкреплений. Очки начисляются нам за удачные действия и тратятся по нашему же усмотрению (танки, пехота, авиаудар). Появилась возможность перетягивать наиболее часто используемые опции из правой панели прямиком на серединную, но, честно говоря, ваш



покорный слуга так и не понял всех прелестей этой "фишки". По моему, намного проще запомнить "hotkeys" и не париться.

А вот исчезнувшая из левого нижнего угла карта существенно усложнит жизнь. Теперь приходится постоянно нажимать паузу и, вызвав карту клавишей "М", оценивать сложившуюся ситуацию, обливаясь при этом холодным потом. Надо сказать, по первому времени чувствуешь себя слепым и глухим, не зная, что происходит вокруг.

Улучшена физика — теперь нельзя протаранить танком дом, практически не потеряв скорости. Этот процесс превращается в медленное, планомерное "крошилово". Теперь стоит очень внимательно оценивать ситуацию. Ведь даже один единственный вшивый "пехотинишко", окажись он незамеченным, может запросто, обнажив белозубую улыбку, ловко бросить противотанковую гранату в ваш медленно таранящий дом драгоценный "КВ2", вызвав тем самым никак не планируемый вами взрыв двигателя.

Слегка подретушированная графика смотрится вполне себе на уровне сегодняшнего дня. Уж не знаю, как умельцам из "Best Way" это удалось, но все, кто приходил ко мне и видел игровую картинку, непременно были в восторге. При этом системные требования никак не назовешь непосильными.

В заключение, хочется пожелать "Best Way" держать марку и достойно нести флаг разработчика лучшей, на сегодняшний день, тактико-стратегической игры на тему второй мировой.

Интересное наблюдение

После продолжительной игры в "В.Т.В.2 Братья по оружию" положительно невозможно играть в "С.О.Н.". Чувствуешь себя как бы лишенным одной руки. Постоянно хочется включить прямое управление и показать, наконец, врагу "где раком зимуют". Но по причине абсолютной невыполнимости этого приходится грызть пятки и в приступе неконтролируемой ярости нажимать "деинсталляция", заливаясь при этом зловещим гомерическим хохотом...

Моя оценка игре: 9 баллов

Kolya Grigorev



Карманная консоль MegaDrive Portable 3D

Ежики в карманах 2

Сила ностальгии для большинства великовозрастных геймеров непреодолима. Даже у меня до сих пор в ящике стола лежит старая-добрая "Денди", а куча моих приятелей держит на своих винчестерах целую коллекцию эмуляторов самых разных игровых консолей и огромную коллекцию игр к ним. И нет никаких сил от них отказаться. Ведь даже самый навороченный, в графическом смысле, игровой шедевр не сможет заменить по своей атмосфере приключения супербратьев Марио, ежика Соника, Аладдина или даже элементарный азарт от мотоциклетных гонок в Road Rash.

Почему таких эмуляторов нет у меня? Да все просто — мне не всегда хватает времени поиграть дома. Да и к тому же новая игровая консоль MegaDrive Portable 3D является вполне полезной альтернативой для решения этой проблемы.



В свое время многие отечественные любители поиграть в дороге уже смогли заметить на прилавках магазинов карманную консоль под названием MegaDrive Portable. Я даже рассказывал вам о ней в "Виртуальных радостях" (ВР №8-2007). Теперь же появилась ее новая модификация с экраном увеличенных размеров и еще целым рядом приятных дополнений. Впрочем, для тех, кто в то время не успел увидеть старую версию этой приставки, попробую разъяснить, что же из себя представляет новая.

По своей программной сути это карманный вариант легендарной Sega MegaDrive, потому и называется, в частности — "MegaDrive". В самом деле, сегодня, во времена таких суперконсолей для ношения везде и всюду, как Nintendo DS и PSP, подобную штуковину могут оценить лишь истинные любители виртуальных развлечений прошлых лет, а также те, кому новомодные консоли и игры к ним не по карману (а игры для Nintendo DS еще надо и поискать).

Что же касается MegaDrive Portable 3D, то она способна перекрыть все возможные запросы неприхотливого геймера. Особенно если учесть, что уже сегодня для этой консоли выпущено более сотни отличных игр, вдобавок даже русифицированных. Так что, в некотором роде, ежика Соника, Бугимена, Флинстоунов, русалочку Ариэль или даже целый гоночный или футбольный чемпионат вы запросто сможете постоянно носить у себя в кармане, доставая по мере необходимости. Полный список игр вы сможете найти вот здесь: http://mdport.ru/games/. Кстати, картриджи очень маленькие, даже в нагрудный карман рубашки поместится штук 10-15, а то и все 25, если забить до отказа...

Впрочем, вернемся к нашей героине — консоли MegaDrive Portable 3D. Сама по себе, как вы, уже поняли, консоль представляет собой портативную копию легендарной 16-битной игровой телеприставки SEGA Megadrive 2 (она же — SEGA GENESIS) и заключена в корпус, по правде говоря, изрядно напоминающий нинтендовской GameBoy Advance. Вот только по сравнению с предыдущей версией экран смотрится просто идеально. Большой (3 дюйма), очень яркий и контрастный. Правда, разрешение не изменилось 960x240 dpi, и размер разработчики увеличили за счет увеличения размеров пикселей. Однако поверьте, на качестве картинки это совершенно не сказалось.

Приятно, что в случае с MegaDrive Portable 3D вам не придется заниматься проблемой поиска батареек. На этот раз встроенный аккумулятор на 1100 mA поможет вам играть в течение примерно 10 часов.

В комплекте с консолью идут: наушники, AV-шнур для подключения к ТВ, один картридж, блок питания для зарядки аккумуляторов и простенький мануал на русском языке. Есть там еще и чехол из синтетического материала, бархатного на ощупь. Приятное, стоит сказать, дополнение, особенно, если принять во внимание, что консоль будет чаще "путешествовать", а не лежать дома.

Внешнее оформление приставки просто идеальное: черный корпус из пластика с приятной шершавой фактурой, большой экран, серые кнопки, не выделяющиеся из общего антуража...

Картридж, что идет в комплекте, способен в большой мере удовлетворить первичные запросы любого геймера — сразу пять игр: Sonic The Hedgehog, Tiny Toon, Rambo III, Pro-AM и Spider-Man VS KingPin. Последнюю игру я, правда, до конца не прошел, но некоторые люди на форумах почему-то говорят, что она "урезанная". Спорить не буду, но попробуйте ее пройти и узнаете сами. К слову, в разных поставках, набор игр на штатном картридже может отличаться. В любом случае, в гонках Pro-AM я провел немало времени. Ну, а если учесть огромный выбор других "гулек" (список смотрите выше), думаю — вы будете вполне довольны.

Что касается картинки, то, безо всякого преувеличения могу сказать — никто из карманных консолей данного ценового диапазона не способен показать ничего подобного. Высокое разрешение 512 доступных цветов при 64-х одновременно на экране, это уже говорит само за себя. К качеству картинки нареканий нет никаких. Уж не знаю как, но производители смогли сделать в высшей степени качественный экран. Большой, яркий и на редкость контрастный. Впрочем, если вам захочется, можете его увеличить путем подключения консоли к телевизору, тем более что трехметровый кабель позволяет отодвинуть вашего ребенка или даже вас самих на достаточно безопасное расстояние от него.

Без преувеличений, MegaDrive Portable 3D — точная, только миниатюрная копия Sega MegaDrive, так что фанаты этой приставки наверняка почувствуют определенное "дежавю". Встроенный динамик достаточно громкий, но через наушники качество звука все-таки получше. Вот только если аккумулятор подсел, есть вероятность того, что даже при среднем уровне громкости встроенного динамика картина на экране начнет подрагивать. Подключение наушников или перезарядка полностью снимают эту проблему. Стоит лишь добавить, что если вы не избалованы звуком, наушники, идущие в комплекте с консолью, не станут для вас лишним мусором. Они на порядок лучше тех, которыми производители дешевых MP3-плееров комплектуют свои детища.

Однако нельзя все хвалить. При большом количестве игр, часто становится не очень удобно играть в некоторые из них. Все дело в количестве кнопок. В некоторых играх для полноценного управления требуется больше, чем три кнопки. К примеру — Mortal Kombat. Точнее — его третья часть. Впрочем, МК3 — скорее исключение из правил. Почти все игры, что я смог взять на тестирование, были вполне адекватны имеющемуся набору.

Итог: В MegaDrive Portable 3D (стоимостью примерно 50 у.е.) имеется больший, чем в MegaDrive Portable, экран, длинный видеокабель, емкий аккумулятор, стильный дизайн, постоянно выходящие новые (в определенном смысле) игры, бонус в виде матерчатого чехла...

P.S. Для тех, кто не в курсе: ежик — он же ежик Соник — эмблема "Сеги".

Иван Ковалев, SilentMan@tut.by

Карманная консоль MegaDrive Portable 3D предоставлена интернет-магазином www.gamecenter.by

НОВОСТИ КОНСОЛЬНЫЕ

Кулинария на Nintendo

Компания Destineer подписала соглашение с United Media на издание игры по мотивам кулинарного телешоу Iron Chef America. Проект, получивший название Iron Chef America: Supreme Cuisine разрабатывается силами Black Lantern Studios эксклюзивно для консолей Nintendo DS и Wii. Одному из центральных персонажей игры — ведущему кулинарного телешоу — согласился одолжить свои внешность и голос актер Марк Дакаскос, который в свое время засветился и в первоисточнике. Выйти игра должна в третьем квартале 2008 года.

Марио для Wii

Nintendo of America подтвердила, что гоночную игру Mario Kart Wii мы увидим на прилавках магазинов уже 27 апреля. В коробке с игрушкой поклонников усатого водопроводчика будут поджидать давно знакомые персонажи, 16 абсолютно новых треков и еще 16 классических для серии Mario Kart гоночных трасс, а также 10 "боевых арен", на которых игроки смогут выяснить отношения, хорошенько попортив транспортные средства друг другу. Впервые в истории сериала Mario Kart разработчики разрешат всем желающим пересесть с картов на гоночные байки. А еще одной особенностью проекта станет Wii Wheel — новый аксессуар для консоли Nintendo Wii, помогающий превратить контроллер Wii Remote в некое подобие реального автомобильного руля. Ожидается, что "колесико" поступит в продажу в одном комплекте с игрушкой Mario Kart Wii.



Novastrike приедет на PS3

Проект Novastrike — это научно-фантастический шутер для PS3, предлагающий игрокам поучаствовать в очередном отстреле злобных пришельцев. Изюминка игры заключается в том, что с врагами здесь можно бороться в открытом мире, причем не только на земле, но и в воздухе.

"Сюжетных рельсов" вроде бы не предусматривается, так что бегать и летать можно будет куда угодно и когда угодно. Только представьте себе: на протяжении семи реалистичных уровней десятки ваших врагов и друзей ожесточенно истребляют друг друга, а вы во всей этой огромной машине войны ощущаете себя лишь мелким винтиком. Правда, винтиком отнюдь не беззащитным — для истребления легионов пришельцев в Novastrike предусмотрены летающие корабли и множество различных видов личного оружия — причем и "стволы", и транспортные средства можно апгрейдить время от времени.

Обещания красивые, но вот насколько они будут соответствовать истине... мы узнаем, скорее всего, уже в этом году, когда бессюжетный, но оригинальный шутер Novastrike надумает выйти в продажу.

Картинки в Интернете

Компания Atlus в марте разродилась сразу двумя подборками скриншотов к интересным игрушкам. Новехонькие картинки к грядущей постапокалиптической экшен-RPG Baroque (Nintendo Wii) уже заждались вашего внимания на www.odysseylabs.com/atlus/baroqueblast321.zip ("весит" вся эта радость 5 Мб). Изображения демонстрируют нам ужасных монстров, боевые движения героев и зловещие подземелья, в которых по большей части и будет разворачиваться действие игры.

А вот десяток свежих скринов к тактической забаве R-Type Command с комфортом расположились по адресу www.odysseylabs.com/atlus/rtypescreens.zip (1.5 Мб). Скриншоты дают игрокам шанс взглянуть на жаркие битвы R-Type Command, которая должна появиться в продаже 6 мая на PSP.

Condemned 2 в PlayStationNetwork

Проект Condemned 2: Bloodshot, уже зарелизившийся на PS3 и Xbox 360, теперь доступен и подписчикам сети PlayStationNetwork — правда, доступна не вся игрушка, а лишь ее демо-версия, включающая первый уровень, самое начало новых приключений бесстрашных детективов во вселенной Condemned. На этот раз предстоит охота на серийных убийц — в помощь главному герою полностью переработанная боевая система и широкий выбор технических спецсредств, помогающих в расследовании.

Релизы

Классика, как известно, не стареет — это в очередной раз доказала компания Sega, переиздавшая на Nintendo Wii легенду игровых автоматов — зомби-шутер House of the Dead. В компиляцию, получившую название House of the Dead 2 and 3 Return, вошли два эпизода известного ужастика. Желающим максимально разнообразить отстрел мертвецов будет полезно обратить внимание на Wii Zapper — контроллер, выполненный в форме ружья, который на Западе поставляется в комплекте с игрой (у нас, вполне возможно, ружьишко придется докупать отдельно). А фанаты серии House of the Dead наверняка оценят по достоинству Extreme Mode — абсолютно новый игровой режим, доступ к которому можно получить после прохождения сюжетной кампании House of the Dead 3. "Экстрим" предложит игрокам повторно пройти третий эпизод, вооружившись новыми возможностями. Впрочем, и о классических режимах игры никто забывать не собирается — к вашим услугам "Тренировка", "Выживание" и совместный отстрел зомби плечом к плечу с товарищем. Удачной охоты!



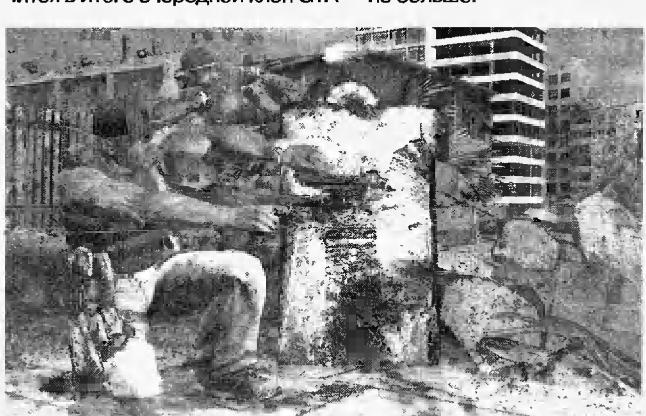
В тактическом шутере Rainbow Six Vegas 2, который поступил в продажу в версиях для PS3 и Xbox 360, живых мертвяков днем с огнем не сыскать, но пострелять, тем не менее, все равно доведется. Разработчики из Ubisoft Montreal во втором "Вегасе" выдвигают против нас легионы сильных, смышленых и отлично вооруженных террористов — теперь плохие ребята выходят на войну со спецназом, увешавшись приборами ночного видения и датчиками теплового наблюдения, вызубрив новые тактические хитрости и отточив до блеска навыки стрельбы.



Очередная война с мировым терроризмом обещает быть очень жаркой — и не исключено, что вам понадобится помощь верных друзей, которые теперь имеют возможность влиться в игру в любой момент — в Co-op режиме не нужно перезагружать запущенную уже одиночную миссию для того, чтобы начать проходить ее вдвоем. Еще одним важным нововведением стала свежая система прокачки героев — разработчики решили позволить нам оттачивать навыки своих бойцов в сингле для того, чтобы потом рвать врагов на клочки в мультиплейере. Ну, и "на сладкое" юбисофтовцы запихнули в игру 13 новых мультиплеерных карт и 11 свеженьких видов оружия, кроме того, Лас-Вегас существенно увеличился в размерах — теперь бойцам с терроризмом и их врагам есть где развернуться по-настоящему.

Хип-хоп для консолей

Sierra Entertainment твердо намерена вернуть рэпера 50 Cent в мир виртуальных развлечений вместе с игрой 50 Cent: Blood on the Sand, которая разрабатывается для PS3 и Xbox 360. Этот известный хип-хоп исполнитель уже успел засветиться в мире консольных игр вместе с проектом 50 Cent in Bulletproof (PS2 и Xbox). Как обычно, в сиквеле нас ожидают совершенно новая история, много гонок на автомобилях, перестрелки и свежий саундтрек от звезд хип-хопа первой величины. В общем, скорее всего, получится в итоге очередной клон GTA — не больше.

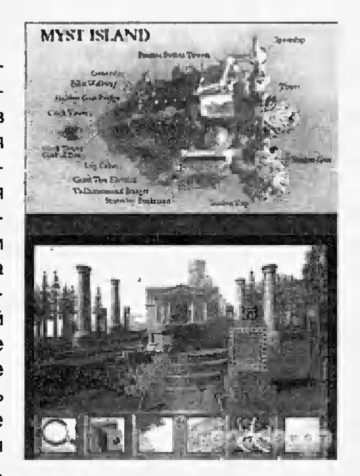


Сайт для Operation Darkness

Не так давно снова стал подавать признаки жизни официальный ресурс проекта Operation Darkness (Xbox 360) — фэнтезийной тактической RPG, действие которой разворачивается в альтернативной реальности во время второй мировой войны. На данный момент на сайте www.atlus.com/operationdarkness можно обнаружить пачку скриншотов к игре и несколько видеороликов, посвященных центровым персонажам Operation Darkness (будьте осторожны, трейлеры очень объемные — по 160 Мб каждый). Сама игра готовится к релизу 24 июня сего года.

MYST DS на золоте

Версия известной адвенчуры MYST для Nintendo DS достигла "золотого" этапа и в продаже должна появиться ориентировочно 13 мая. Поклонников MYST карманная вариация намеревается радовать новыми видеороликами и композициями саундтрека, а также локацией Rime Age, которой не было в оригинальной игре. Разработчики из Hoplite Research постарались также максимально адаптировать проект к заборристой системе управления, которой славится Nintendo DS. И, разумеется, Empire Interactive очень удачно подгадала с датой релиза — скоро лето, потому отличным подарком для фанатов MYST как раз и станет возможность взять любимую виртуальную вселенную с собой на пляж или, к примеру, в турпоход.



AlexS

НОВОСТИ КИНО

Тоби Магуайер взялся за продюсирование экранизации комикса **Afterburn**. Комикс вышел в начале года и рассказывает про мрачное человеческое будущее, когда из-за неожиданно сильной солнечной активности части суши превращается в практически безжизненные пустыни, кишащие мутантами. Иногда в эти места ходят охотники за всем, на чем можно нажиться. Постапокалипсис снова входит в моду.

Два брата нашли старинный документ «Акт об уникальных землях и видах», в котором говорилось о существовании некого таинственного острова, на котором радостно пасутся создания из сказок и легенд — такая вот загогулина-завязка сюжета фильма **Cutlass Island**. Фильм является экранизацией фэнтезийного романа Тома Уилера. Сценарий написан, так что компания Regency затянуть с производством не должна. Все-таки, идея многообещающая, хотя и не оригинальная.

I Am a Genius of Unspeakable Evil and I Want to Be Your Class President — это название книги сценариста Джоша Либа, права на экранизацию которого приобрела Warner Bros. Герою романа тринадцать лет, он учиться в обычной средней школе и косит под дурачка, в то время как на самом деле является одним из могущественнейших людей на планете и вообще гением зла. А еще ему очень хочется стать президентом класса. Вот такой вот милый мальчик.

Columbia Pictures и Overbrook Entertaiment займутся производством картины **The Long Run** про журналиста, спасшего (читай, оправдавшего в глазах закона и американского народа) от казни заключенного, а после, когда оный решил податься в политику, ушел к нему в команду. Напоминает «Всю королевскую рать» неправда ли? Отличие в том, что здесь начинающего политика загрызет совесть — зря ведь оправдывали.

Вот кто из российских фантастов сейчас в шоколаде, так это Сергей Лукьяненко. Несмотря на то, что многие экранизации его произведений заморожены до лучших времен, работы над некоторыми все же ведутся. Так, неожиданно всплыла информация о российско-украинском проекте **«Рыцари Сорока островов»**. Бюджет фильма метит в десяточку миллионов долларов. Поклонникам предлагаем скрестить пальцы, дабы столь немалая для постсоветского кинематографа сумма была потрачена с умом.

Ридли Скотт срежиссирует драму **The Low Dweller** с Леонардо ДиКаприо в главной роли. Сюжет повествует о неком Слиме, недавно вышедшем из тюрьмы и желающем просто хорошей жизни — жениться, детишек там завести, ездить на уикенд за город и получать по утрам свежие газеты. Но что-то в крови родной не то — его брата-афериста убивают. Слим же не из тех, кто закроет на это глаза. Скотт специалист по жестким, по-настоящему мужским драмам. Этот фильм не будет исключением.

Зазвездившийся своей «Звездной пылью» Мэттью Вон намерен снять воплощение на экране очередного комикса Марка Миллара, автора довольно посредственного «Особо опасен!» (да, да, это то, что сейчас снимает товарищ Тимур Бекмамбетов). Сценарий **Kick-Ass** — так называется комикс — пока не написан, да и вообще вокруг экранизации одни намерения и парочка имен. Миллар рассказывает о подростках, настолько начитавшихся комиксов о супергероях, что решились стать ими сами.

Том Клэнси очень жаждет, чтобы его герои стали достоянием кинематографа. Paramount Pictures, владеющая правами на них, тоже очень и очень жаждет этого и пытается уговорить Сэма Рэйми («Человек-паук», «Зловещие мертвецы») снять к 2010 году хотя бы одну картину о Джеке Райане. Только вот мы сомневаемся, что Рэйми согласится.

Все та же Paramount Pictures и четверо продюсеров, главные из которых, конечно, Ричард Рубенштейн и Кевин Мишер, настойчиво желают обработать «Дюну» Фрэнка Герберта. Режиссером уже назначен Питер Берг («Козырные тузы», «Львы для ягнят»). Сможет ли эта команда переплюнуть Дэвида Линча или хотя бы сделать не провальный фильм?.. В случае с «Дюной», как показывает практика, это сложно.

Ликуйте поклонники «Святых из трущоб»! Трой Даффи заявил о практической готовности к съемкам одного из самых недооцененных экшенов последних лет. Оригинальные актеры на месте. Осталось сценарий доработать и начать кричать «Мотор!» в середине лета. Второго пришествия ирландцев ждать осталось недолго.

Берлинский Gosha

Неполных десять лет «ВР» радует своих читателей. И вот уже сотый номер подоспел — а казалось, совсем недавно был третий, десятый, пятидесятый... Время летит, но оставляет нам бесценный опыт, знания и воспоминания. Воспоминания бывают разными, но в юбилейном номере было бы грешно вспоминать о плохом. Поэтому вспомним о хорошем, интересном и разном: 100 фактов из истории «ВР» (звучит, а?) для вас, здесь и сейчас.

100 фактов о "ВР"

1 За все время в «ВР» было опубликовано около 2770 статей (не считая писем читателей, анекдотов, кодов, арены).

2 Из них — примерно 650 обзоров.

3 Первый номер «ВР» вышел тиражом 5020 экземпляров.

4 А этот, как можете убедиться, 25293 экземпляров.

5 Больше всего газет было напечатано и продано в январе 2005 года: тираж тогда достиг 34357 штук.

6 Абонентский ящик (N563) для «бумажных» писем в «ВР» за все эти годы не менялся, как и индекс — 220113.

7 «Виртуальные радости» — единственное выжившее специализированное приложение к «Компьютерной газете», превратившееся в мощное самостоятельное издание. Запущенные в одно время с «ВР» «Издательские решения» не выстояли — почили в бозе, а «Сетевые решения» превратились в специализированный журнал для мегахакеров и админов.

8 В «ВР» за все это время были опубликованы материалы, по нашим приблизительным подсчетам, более 200 авторов.

9 Самое известное, пожалуй, за всю историю «ВР» художественное «Чтиво» под названием «Нереальная история» (по мотивам Unreal) мы начали публиковать в ноябре 2000 года. А в мае 2001 — закончили, всего получилось 7 частей.

10 Еще один мощный креатив по сюжетной линии игры назывался «По другую сторону жизни» и описывал события Half-Life.

11 В «ВР» — 5 рубрик с читательским контентом: «Арена», «Vox Populi» и «Блиц» уже отжили свое, а вот «Своя колокольня» и «Наша почта» живее всех живых. Ну и, конечно, на сотни вопросов мы ответили в рубрике «Вопрос-ответ».

12 Первый номер продавался по рекомендованной цене 40 рублей.

13 С мая 2001 года по октябрь 2007 года включительно в каждом номере появлялась статья за авторством некоего Николая Щетько, также известного под псевдонимом Nickky.

14 Кстати, этот парень из авторов продержался дольше всех — больше шести лет.

15 Никита Щетько тоже писал в «ВР». Но совсем немного.

16 Как минимум двое из армии экс-авторов «ВР» ныне занимают ответственные посты в игровых онлайн-изданиях.

17 Многие другие авторы просто продолжают писать в различные издания на те или иные темы.

18 Часть авторов не пишет вовсе: дескать, наигрались, написались в «ВР» и хватит.

19 Виктор Дашкевич (Prof) был самым старшим (51 год) из постоянных авторов «ВР».

20 Среди авторов «ВР» преобладают минчане и жители Минской области (72%), затем идет Брест и область (8%), Витебск (7%), Гомель (5%), Могилев (4%) и Гродно (4%).

21 Среди авторов «ВР» (да, тут был сделан наглый CTRL+C, CTRL+V из предыдущего факта) мы насчитали всего пять человек женского пола. «А жаль!» — вздыхают представители мужского пола.

22 Кроме белорусов, по подписке нашу газету получают и жители России.

23 А некоторым жителям Украины ее по личному заказу доставляют на поезде родственники;).

24 Среди авторов «ВР» (третий раз CTRL+C/CTRL+V!) больше всего Александров и Андреев.

25 Редких имен куда побольше: например, нам писали очень немногие Анатолии, Арсении, Артуры, Данилы, Игнатии, Леониды, Петры, Романы, Русланы, Степаны, Тарасы, Эдгары и Эдуарды.

26 На заре становления «ВР» у газеты дважды менялся редактор.

27 Фамилия редактора тоже менялась, правда, лишь один раз.

28 Корректоры менялись гораздо чаще.

29 Господин Почтальон, он же Anuriel, в здравом уме и трезвой памяти и без всякого к тому понуждения признался, что читал все номера «ВР», но при этом сам их не покупал. Ведется служебное расследование;)

30 «Наша почта» официально открылась в октябре 2001 года, хотя ответы на ваши письма эпизодически появлялись на наших страницах и раньше.

31 Авторы «ВР», за редким исключением, работают удаленно, не в офисе издательства.

32 В офисе издательства постоянно работают только редактор, дизайнер и художник.

33 «Радость чтения» появилась на страницах «ВР» в январе 2003 и благополучно заморозилась примерно через год, чтобы воскреснуть в 93-м номере.

34 В «Нашу почту» приходили письма из военкоматов и тюрем, не говоря уже о посланиях из-за рубежа.

35 За всю историю «ВР» лишь однажды вышла «сдвоенным номером», это был N5-6 (2000).

36 Как минимум двое бывших авторов «ВР» ныне учатся в Литве.

37 Многие авторы «ВР» начинали с писем в «Нашу почту» или креатива в «Арену».

38 Заглавной статьей «ВР» N1 оказались «подробности» по игре «Горький 17».

39 Пятидесятый номер «ВР» появился в феврале 2004 года.

40 Форум на сайте «Виртуальных радостей» открылся в 2002 году. Расположенный по адресу http://www.nestormedia.com/vr/hell/hell.html, он давно живет своей отдельной жизнью и на сегодняшний день является одним из крупнейших белорусских молодежных форумов.

41 Архиву газеты на сайте недостает содержимого пяти старых номеров.

42 Ежедневно сайт «ВР» (http://www.nestor.minsk.by/vr) посещают около 3000 человек.

43 Самая популярная (на момент написания списка) фактов тема на форуме ВР — «Что слушаем сейчас?», посвященная музыке (хотя на форуме часто уже после второго сообщения трудно определить, о чем все-таки идет речь;). Флудить авторы начали 30 октября, а количество сообщений перевалило за 6300. Догоняет эту ветку топик «Угадай скриншот. Игра!» — с количеством сообщений за 5390 — это своеобразная игра, затеянная самими посетителями форума.

44 Поспорить с «музыкальной» и «игровой» темами может только ветка «Лига чемпионов» (о футболе, конечно), но из-за переездов и смены движка оригинал «Лиги» канул в Лету. А сообщений там было больше 15000. Честно, зуб даем!

45 Форум «ВР» — единственный форум с топиком-призраком. Легендарная тема «Пиво» (о самом пиве там, кстати, говорилось много меньше, чем обязывало название), созданная несколько лет назад, превратилась в гигантскую обитель флуда и даже после удаления неоднократно таинственным образом возвращалась в список топиков форума, а уж число реинкарнаций «Пива» не поддается подсчету.

46 На данный момент на форуме ВР зарегистрированных пользователей — 2218.

47 Всего же на форуме ВР своими сообщениями отметились более 7200 пользователей.

48 Форум ВР содержит более 173.000 постов (из тех, что удалось подсчитать нашим админам).

49 Причем различных тем в разных рубриках форума на момент подготовки номера создано в количестве 5234.

50 Один из бывших авторов «ВР» Михаил AlienRaven Воронецкий и Александр Воронецкий, наш верстальщик, не родственники — просто однофамильцы, как и бывший автор Илья Янович и настоящий автор Евгений Янович.

51 SilentMan (он же — Иван Ковалев) — один из старейших авторов «ВР», иногда появляющийся на страницах газеты и по сей день.

52 В нынешней редколлегии «ВР» только один «анимешник».

53 Ануриель более-менее долго играл в шесть MMORPG. В Lineage 2 и World of Warcraft имеет персонажей 65+ уровней.

54 «Приставки» дебютировали в седьмом номере «ВР» обзором игры Ready 2 Rumble Boxing (Sega Dreamcast).

55 На страницах «ВР» обзоры «Кино» появились в феврале 2003 г. (материалы по фильмам «Назад в будущее 1/2/3», «Бессонница» и «51-й штат»).

56 За пять лет рубрика «Кино» сильно подросла, набралась сил и обзавелась собственными хит-парадом и лентой новостей.

57 В «ВР» писали авторы из Твери, Санкт-Петербурга и Ростова-на-Дону.

58 Это не говоря уже о случаях, когда авторы писали из-за пределов Беларуси, где отдыхали, работали, учились или просто случайно оказывались:).

59 Вторая статья об аниме «Мир глазами японцев. Сиквел» писалась два года и появилась только в июньском номере 2007 года (первая была опубликована в марте 2004-ого).

60 Все эти годы «ВР» верстал (то есть, превращал разрозненные и не очень ошметки текста с фотографиями в «конфетку»), за редким исключением (пара-тройка номеров) один-единственный человек. Саша, ты — лучший!

61 Художник у «ВР» тоже не менялся: обложки, логотипы, коллажи — это все его рук дело, Сергея Червякова.

62 По нашей информации, других бумажных газет о компьютерных играх на русском языке не существует.

63 «Виртуальные радости» — название одноименной рубрики об играх в «Компьютерной газете».

64 В «ВР» не было ни одного обзора World of Warcraft от постоянных авторов.

65 Забавно, что в третьем номере «ВР» промелькнула рубрика «ВидеоРяд» о кино, но тогда не получившая дальнейшего развития.

66 У редакции «ВР» есть свой собственный внутренний форум.

67 Один из ярких обозревателей «ВР» Lockust впервые появился на страницах газеты в июле 2003 под ником Vitaly.

68 В переводе с английского Locust — саранча. А Silentman, например, можно перевести как «тихоня» (silent man).

69 Первое редакционное послание (прототип «НП»;) было опубликовано в январском номере за 2001 год.

70 Несколько номеров подряд в «ВР» выходила рубрика «Энциклопедии», позже благополучно выдохшаяся.

71 Инициатива по детальному описанию белорусских и постсоветских разработчиков «Знай наших!», к сожалению, «заглохла» после двух материалов — о Nival Interactive и Steel Monkeys.

72 Гоша Берлинский — это не имя и фамилия. Это псевдоним!

73 Страницы «ВР» — это страницы формата А3, 420х297 мм.

74 Высота пачки из сложенных друг на друга всех ста номеров «ВР» (по одному экземпляру каждый) достигает примерно 20 см.

75 В первом номере «Радостей» было лишь 4 спаренные страницы, в сотом же таких полос — 16.

76 Первый номер «ВР» вышел на 8 полосах, второй — уже на 16, на 24 страницах «ВР» выходит с 7-го номера. А через тридцать номеров (или два с половиной года) «ВР» вышла на 32-полосность.

77 «ВР» действительно чуть было не стала журналом. Но все-таки не стала....

78 Слухи о журнале-приложении к «ВР» пока остаются слухами. Хотя материал для первого выпуска журнала был сдан еще в далеком 2003 году и, по большому счету, не устарел.

79 В ноябре 2000-го, а именно — в 11-ом номере, впервые увидели свет такие некогда популярные и полезные рубрики, как «Вопрос-ответ» и «Недорого и сердито».

80 100 номеров газеты весят почти 9 кг.

81 Чтобы скупить весь тираж сотого юбилейного номера «ВР», вам бы понадобилось 18.716.820 рублей.

82 Логотип газеты менялся несколько раз, практически не отступая, однако, от общей концепции — разноцветные буквы в слове «радости»; «ВР» лишь в одном из вариантов не использовала радужную раскраску слова «радости» в логотипе.

83 Номер, который вы держите в руках, содержит не менее 332.000 символов.

84 Из-за большой нагрузки в 2004 году форум переехал на отдельный сервер: http://vr.manarchy.net/hell.html, а через несколько лет — на nestormedia.com

85 Весь сайт ВР вместе с форумом занимает на сервере 163,5 Мб.

86 Авторы ВР очень редко встречаются в реале. Некоторые из них даже не знают друг друга в лицо.

87 Ануриель по образованию техник связи, т.е. в некотором роде почтальон.

88 Некоторые диски для обзора авторы получили из рук в руки от разработчиков.

89 Авторы, пишущие в ВР, в большинстве своем — учащиеся. Так, около 40% всех авторов, когда-либо публиковавшихся в газете, — это учащиеся школ, гимназий или лицеев. Еще 40% — это студенты вузов. 7% приходится на средние специальные заведение (колледжи, техникумы), 13% — люди работающие.

90 «Блиц» появился в декабре 2003 года с вопросом читателям «Как относится к играм ваша семья?».

91 А в ноябре 2006 года вышел последний выпуск «Блица» с темой «Лечим компьютерную скуку».

92 Чтобы попасть в редакцию ВР, придется пройти по длинному кишкообразному коридору (вечерами он к тому же не освещенный). В далеком 2000 году админы издательства даже начали делать свой уровень «Нестор» для Quake, прототипом которого послужил бы этот самый коридор, правда, мод так и не доделали...

93 «ВР-парад» в этом году отмечает шесть лет: он появился в 2002 году. Ежемесячно редакцию ВР проводит голосование среди читателей на тему «Лучшая игра месяца», «Лучший фильм месяца» и «Лучшая статья последнего номера». А ежегодно — «Игра года».

94 Последняя смена системы оценок («половинные» баллы, радости/гадости) произошла в сентябре 2006 года.

95 Сейчас в «ВР» — около десятка постоянных авторов.

96 Однажды в редакции пришлось «убить Кенни»: при верстке для сайта изображения из South Park с героями сериала оказалось, что все четверо героев ну никак не помещались — не хватало ширины. Пришлось отрезать кусок изображения с Кенни, который как раз стоял с краю...

97 Чтобы напечатать весь тираж сотого номера ВР типографии потребуется около 3-х часов с момента получения макета из редакции.

98 Первый ежегодный календарь в «ВР» был опубликован в декабрьском номере 2001 года.

99 Ежегодно издательство «Нестор» принимает участие в выставке Tibo. И обязательно один из дней посвящается «Виртуальным радостям» — в этот день (обычно четверг) читатели могу в живую пообщаться с авторами газеты на стенде издательства. В этом году выставка проходит 22-25 апреля в Футбольном манеже (Минск, пр-т Победителей, 20/2) — и как обычно редакция ждет своих читателей на стенде «Нестора» (подробнее можно будет узнать на сайте ВР ближе к 20-ым числам).

100 Самое лучшее, что есть у «ВР» — это вы, наши дорогие читатели! И это — ФАКТ!

Спасибо вам за поддержку, внимание и интерес к «ВР» на протяжении этих восьми с небольшим лет! Оставайтесь с нами еще «много раз по «столько же»!!! По случаю нашего общего праздника мы объявляем (троекратное ура!) юбилейный «Блиц» на тему «100 фактов о ВР от читателей «ВР»». Расскажите нам о том, что значит для вас «ВР»: какие-то забавные даты, совпадения, или события, связанные в вашей жизни с газетой. Например: «Я начал читать «ВР» когда мне было 18», или: «однажды пачкой «ВР» я отбился от банды хулиганов, с тех пор покупаю каждый номер в тройном экземпляре»;). Шутки-шутками, а жизнь часто затыкает за пояс даже самую смелую выдумку — поэтому просьба писать от души и про себя.

Как обычно, ответы будут приниматься на форуме «ВР» (http://www.nestormedia.com/vr/hell/hell.html), по электронной почте (vr@nestormedia.com) и по обычной почте (адрес — на последней странице, внизу). Самые интересные, душевные или курьезные факты (общим числом — 100, если наберется) мы соберем в юбилейный спецвыпуск «Блица». Ну а пока — до следующего, пятого... ой, 101-го, номера!

Ваша Редакция

ОБЗОР

Penumbra: Black Plague

Нечто в Полутени

Весьма приятно, когда полюбившееся обретает продолжение. Penumbra: Overture заявила о себе очень даже громко в прошлом году и стала тогда главным событием для узкого круга поклонников приключенческого хоррора. Неординарная — насколько нужно. Пугающая — насколько можно. Атмосферная — насколько невозможно. Кроме высокой технологичности, игра показала себя достаточно "умной" и проработанной адвенчурой. Ей не хватало самой малости — щепотки гениальности, некой мелочи, делающей из просто добротного продукта нетленку. Тем не менее, сиквел ждали с нетерпением.

Название локализованной версии: *"Пенумбра 2: Дневники мертвецов"*
Жанр: *horror-adventure*
Разработчик: *Frictional Games*
Издатель: *Paradox Interactive*
Издатель в СНГ: *"1С"*
Локализатор: *Snowball.ru*
Похожие игры: *Penumbra: Overture, Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, Scratches, Half-Life 2.*
Количество дисков: *1 DVD/2CD*
Минимальные требования: *процессор Intel\AMD IV 1,5 ГГц, 512 Mb RAM, 128 Mb VRAM, 1,3 Гб на жестком диске.*
Рекомендуемые требования: *процессор Intel\AMD IV 2 ГГц, 1 Gb RAM, 128 Mb VRAM, 1,3 Гб на жестком диске.*

По закону подлости или из-за чьего-то проклятья у создателей знаковых проектов этой ниши игропрома всегда возникали и возникают проблемы финансового характера, так или иначе отражавшиеся и отражающиеся до сих пор на этих самых знаковых. Маленькая кучка девелоперов Scratches работала чуть ли не на коленке и, только когда удалось подзаработать, выпустила улучшенную "Режиссерскую версию". Авторы великолепнейшей адаптации творчества Говарда Лавкрафта, ваяя Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, загнали себя в финансовый кризис, обернувшийся банкротством и преждевременной смертью студии — они даже полную прибыль от проекта получить не смогли. Стремный Недуг Хорроров не обошел и Frictional Games, чей небольшой кошелек за последнее время сильно облегчал, а отношения с издателем разладились. В итоге Penumbra из задумывавшейся трилогии сжалась до дилогии. Не так приятно, когда продолжение полюбившегося неожиданно оказывается заключением.

Благо, студенты-энтузиасты и сценарий переписали, и Black Plague отправили на золото, так что история отправившегося на таинственную заброшенную научную станцию в снегах Гренладии Филиппа побежала дальше своей довольно прямолинейной дорожкой.

В финале первой части, покончив с Рыжим, мы пошли к двери, через окошко которой пробивался яркий белый свет. Казалось, вот он — свежий морозный воздух, вот оно — дыхание свободы. Но стоило открыть эту дверь — и показалась горящая лампа и грязная лестница, винтом уходящая куда-то вниз. Реальный факт и одновременно метафора. Удивительным образом это похоже на сюжет "Пенумбры" в общем: вроде как он есть, искрится с надеждой, а толкнешь невидимую дверь — его нет. Есть идея, есть во многом вторичная предыстория, много лет как источившаяся под стуком клавиатуры десятков игро- и киносценаристов, про вырвавшийся вирус.

Чтобы уж как-то поправить положение, когда-то нам подсунули параноика Рыжего. Он был в единственном числе собеседником и порой развлекал. В Black Plague по этой части поживее. Все же психопат с суицидальными наклонностями — на деле скучновато, а вот молодая дамочка с приятным голосом и хорошим чувством юмора, запертая в не самом безопасном месте — это уже чертовски привлекательно. И уже больше — серьезный стимул! Пускай супермены бродят по научной базе, где вокруг только трупы и какие-то мутанты, чтобы только-то разузнать причины произошедшего, а наш герой идет спасать запертую леди.

Кроме девушки появляется еще один стимул — заставить исчезнуть новую личность в сознании Филиппа по имени Кевин, появившуюся вследствие усугубляющегося раздвоения личности. Конечно, очень забавно слушать ироничные, иногда наполненные черным юмором реплики второго "я", в то время как рядом бродят патрули, нетороплиывые, но нормальных и безоружных людей забивающие до смерти, в дырах стен прячутся клыкастые твари, алчущие мяса и крови. (Ничего не напоминает? A Dark Messiah of Might and Magic?) А вторая личность внутри не спит — она роется в памяти, систематизирует и классифицирует воспоминания и развлекается, как может. Почему бы вдруг да не лишить нас способности видеть! Это же так забавно — сразу исчезают все проблемы! А почему бы еще не поиграть со зрением, устраивая галлюцинации? "Если ты не будешь пытаться меня уничтожить, я... я дам тебе пирожок", — говорят в мозгу.

Раздвоение личности, однако, особого психологизма не привносит. Дедушка Фрейд может спать спокойно. Даже экзистенциальные кошмары, эти небольшие зарисовочки на тему Silent Hill, не создают того шизофренического духа, который вроде бы должен быть. Но его нет. Как и чувства тоски и одиночества. В Frictional Games будто боятся довести до слез или паранойи, заставить зловещие шорохи и боязнь темных углов перебраться по другую сторону экрана, боятся показать трагизм утраты. Филипп ползает в полумраке почти как Гордон Фримен, но в разработчиках не Valve, и местным Аликс и Элаю сопереживать не удается.

Единственное, что оживает в душе — ужас, страх перед темнотой, непонятным скрежетом за стеной и неопределенностью. Глубокий, пронизывающий звук, как и раньше подобно Scratches, делает всю черновую работу по доставлению острых ощущений и поднятию уровня адреналина. Выражение "зловещая тишина" обретает собственную игроизацию. Тишина оказывается страшнее металлического грохота и барабанов, а странные то ли рычания, то ли вои, раздающиеся в ней, пробирают, отбивая охоту двигаться вперед. Почти идеальное погружение благодаря чуткому эмбиенту и едва уловимым, незаметно облекающим депрессивным темам. Отключить звук — игра превратится в череду завязанных на логике и физике паззлов, скрепленных сомнительной субстанцией, некоторыми прозванной "сценарием".

Все те же паззлы "пробегай из одного конца карты в другую, потом обратно, чтобы открыть проход дальше", игры в "лего" с ящиками и дергания множества рычажков. Решение проблем чаще всего заключается в обычном логическом подходе. Ничего сверхоригинального не требуется — только внимательность и житейский опыт.

Помимо здешних задачек часто приходится побегать от погонь — и никаких боевых искусств. Дружная жалоба масс в контору разработчиков, что, мол, "киркой махать не удобно, что вы из нас консольщиков делаете и вообще экшен у вас, ребятки, ерундовенький", возымели успех. Больше не избавиться от назойливых патрулей парой-тройкой крепких ударов между глаз. Впредь — красться, прятаться за ящики и удирать со всех ног в потемках с противогазом на башке, у которого к тому же стекла грязные! С потерей самой спорной черты Overture вполне ожидаемо наладился игровой баланс и одновременно поблекла известная неформальность и вторая часть "Пенумбры" приблизилась на большущий шаг к типичным адвенчурам от первого лица. Нонконформизм вновь уступил голосу народа. Ну, или хрустящим бумажкам в его карманах.

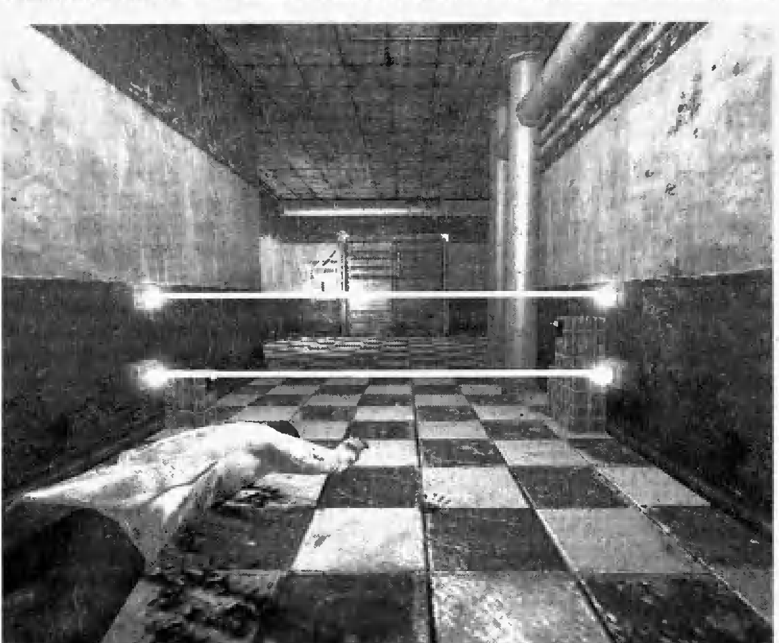
Очень жаль, что конец оказывается так скор — едва успеваешь разогнаться. В Overture постоянно всплывал вопрос "когда же, наконец, это закончится?", здесь — "а что, кино уже финита?". Да, говорит наш внутренний голос, было хорошо, но мало. Не так часто натыкаешься на столь талантливый малобюджетный креатив, своими техническими особенностями готовый напряженно подискутировать с дорогими игровыми бомбами. Но как всякая малобюджетка, чтобы оных переплюнуть и с ликованием сбросить вниз с Олимпа, не хватает силенок, то бишь соответствующих размаха и глубины.

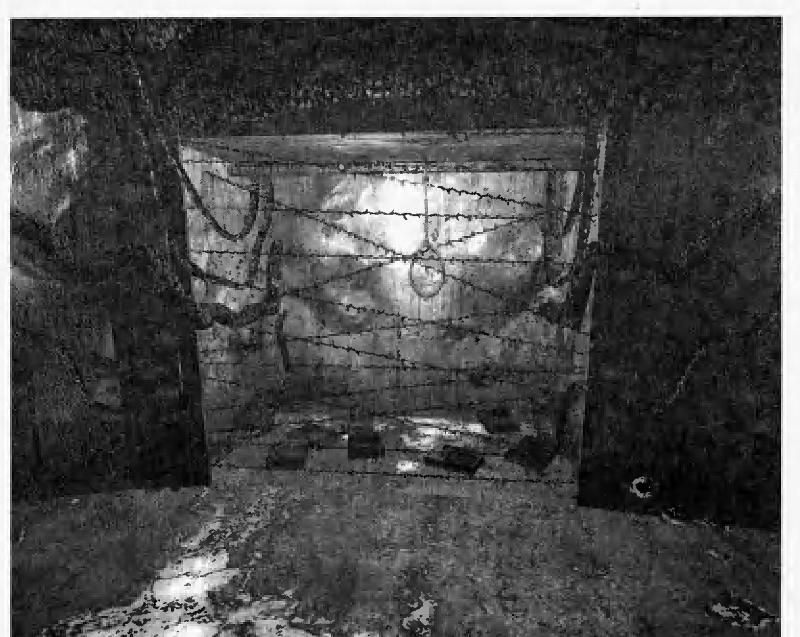
Впрочем, остается надеяться, что Frictional Games попадется чемоданчик, набитый зелеными портретами Беджамина Франклина, и тогда они раскроют свой потенциал полностью и, кто знает, возможно, таки совершат революцию. Пока же — лишь полутень. Ей и насладимся.

Берлинский Gosha









РАДОСТИ

Атмосферность
Великолепная физическая модель
Адекватные задачки
Отличные диалоги

ГАДОСТИ

Посредственность сюжета
Скоротечность
Отсутствие реиграбельности

ОЦЕНКА

7.5

ВЫВОД

Второе погружение в мрачную реальность затерянной гренландской базы мало чем отличается от первого. И если по части баланса делишки у Black Plague обстоят еще неплохо в связи с усечением возможности подраться, да и сценарий явно поинтересней, хотя и далек от идеала, то по части запутанности головоломок и оригинальности она значительно проигрывает первому эпизоду. "Пенумбра" так и остается любопытным развлечением для юлиев цезарей, предпочитающих щекотать нервы и строить логические цепочки одновременно.

ОБЗОР

Sinking Island

В игровой индустрии имя Бенуа Сокаля стоит в одном ряду с такими признанными мастерами, как Сид Мейер, Гейб Ньювелл или Питер Молинье. После создания двух частей Syberia Сокаль мог ровным счетом ничего не делать — его имя навсегда было записано в анналах игровой индустрии. Тем не менее, француз постоянно экспериментирует, причем не только с формой, но и с содержанием. Последняя попытка, увы, расстроила практически всех — Paradise настолько выбивался из стиля, присущего только Сокалю, что многие рецензенты поспешили занести проект в главное разочарования года. Впрочем, талантливый разработчик не опустил руки и буквально сразу же принялся за другой квест — имя следующему высказыванию было Sinking Island.

Название локализации: *"Б. Сокаль. Sinking Island"*
Жанр: *адвенчура*
Разработчик: *White Birds Productions*
Издатель/в СНГ: *Microids/"Новый диск"*
Количество дисков: *1 DVD*
Похожие игры: *Agatha Christie: And Then There Were None, "Отель "У погибшего альпиниста", Next Life*
Минимальные системные требования: *Intel Pentium IV/AMD Duron 1.5 GHz, 512 Mb RAM, 64 Mb video, 3 Gb free space*
Рекомендуемые системные требования: *Intel Pentium IV/AMD Athlon 2.2 GHz, 1 Gb RAM, 256 Mb video, 3 Gb free space*
Сайт игры: *www.ile-noyee.com*



Десять вопросов и двадцать ответов

Как следует из названия адвенчуры, местом происходящих событий становится тропический остров под названием Сагора — райское местечко, которое принадлежит богатому миллионеру Вальтеру Джонсу. Пожать руку хозяину не доведется, так как именно из-за его смерти главный герой, детектив Джек Норм, прибывает на остров. Версия о самоубийстве отвергается практически сразу — вряд ли толстосум в инвалидной коляске по своей воле навернулся с обрыва. Значит, ему "помогли". Но кто? Список подозреваемых достаточно большой — Джонс, как назло, собрал всю родню на острове. Естественно, каждый член семьи имел зуб на паралитика.

Поначалу Бенуа Сокаль, выступающий в амплуа Агаты Кристи, смотрится как минимум непривычно. Улики, проверка фактов, долгие расспросы постояльцев огромного особняка — все это заставляет насторожиться и ждать первого ляпа со стороны именитого разработчика. Однако проходит час, второй, третий — играть во все это интересно и желания покинуть квест не возникает. На выбор предлагается два расследования: в режиме реального времени и так называемая "классическая адвенчура". Поясним — тропический остров, на котором проходит расследование, медленно, но верно погружается в океан. На все про все Норну отводится три дня — выбрав режим реального времени, готовьтесь к острову цейтноту, так как некоторые улики просто-напросто пропадут.

Об "игре со временем" было известно с самого анонса Sinking Island, причем некоторые поклонники творчества Сокаля не преминули уточнить, что эта "фишка" станет чуть ли не главной в квесте. В буквальном смысле "тонущие" улики готовили нас к массе умственной работы, ведь когда не остается вещественных доказательств, в силу вступает та самая дедукция, к которой не раз обращались Эркюль Пуаро и Шерлок Холмс. Однако разработчики не сумели воспользоваться скрытым потенциалом и свели гонку со временем к звонкам босса детектива, который ставит ему сроки и в случае чего снимает неудавшегося пинкертона с дела. Если такое случится, то пишите пропало — начинать все придется заново.



Геймплей Sinking Island хорош, но не без изъянов. Прибывшему на место преступления детективу есть чем заняться — осмотреть место происшествия, отыскать постояльцев особняка, дотошно допросить каждого из них и проанализировать полученную информацию. Причем Норн представляет собой не какого-нибудь робота, механически добывающего интересующую информацию, а именно личность, которой свойственна манера посудачить о совершенно посторонних вещах, перемыть косточки подозрительным особам и даже повздорить с кем-нибудь из родственничков богатенького "буратино". Скряга и жадина Вальтер Джонс, как назло, уволил всю прислугу немаленького дворца на острове Сагора, поэтому его гости вынуждены постоянно перемещаться по зданию, готовить еду и заниматься устранением разного рода неполадок. А бед, чего скрывать, хватает — величественное строение постепенно погружается под воду и к середине игры являет собой чуть ли не подводный Rapture из сами-знаете-какой игры. Кстати, тут нужно отдать должное дизайнерам адвенчуры, которые, несмотря на довольно простую и где-то даже примитивную графику, смогли придать Sinking Island львиную порцию атмосферности. Стиль ар-деко, пусть даже при небольшом использовании метода "copy-paste", дарит вычурные и насыщенные интерьеры.

"Се ля ви" — только так можно объяснить внезапные приступы голода Джека Норна и неожиданно возникающую усталость, после которой детектив пулей несется в свой номер и засыпает. От неспешного восстановления происшедших событий сыщика регулярно отвлекает не только шеф, но и жена, которая не понимает, черт возьми, насколько трудно приходится супругу на богом забытом островке. К счастью, список неприятностей на этом заканчивается — пиксельхантинга немного, текущее местоположение подозреваемых бездельников можно узнать в блокноте детектива.

Роль инвентаря выполняет Personal Police Assistant — вещица крайне интересная и заслуживающая целого абзаца в нашем обзоре. Во-первых, карманный помощник собирает все, что относится к процессу расследования: вещественные доказательства, фотографии, отпечатки, документы, показания свидетелей и подозреваемых. Во-вторых, Personal Police Assistant позволяет Норну формулировать локальные вопросы, относящиеся к следствию. Весь квест представляет собой паззл — на протяжении всей игры мы должны "сложить" портрет убийцы. Кусочки паззла формируются из определенного набора улик, документов и показаний. Например, чтобы ответить на вопрос "была ли смерть Уолтера Джонса несчастным случаем?", Джеку Норну достаточно пары документов, нескольких вещдоков и трех-четырех показаний — когда собрана вся "коллекция", достаточно лишь нажать на кнопку анализа и дождаться результатов от "ассистента". Впрочем, последнее действие очень скоро приедается — порой детектив настолько полагается на электронику, что его так и хочется обозвать тугодумом, у которого в голове не мозги, а опилки. Но тут ничего не попишешь — разработчики посчитали такой алгоритм наиболее логичным и без помощи Personal Police Assistant дело можно смело записывать в "глухари".

Крайний интерес в Sinking Island представляют диалоги, которые до этого в адвенчурах, наверное, не встречались. Дело в том, что беседа детектива с жителями острова выглядит не как привычный диалог с несколькими вариантами ответов, а как целая мини-игра с поиском всевозможных нестыковок, параллелей и каверзных вопросов. Во время разговора Норна с другим человеком внизу экрана имеются четыре секции, которые позволяют выбирать направление беседы — либо обсудить какого-нибудь другого персонажа, либо сунуть под нос один из вещдоков, либо поинтересоваться его соображениями по поводу случившегося, либо высказать мнение другого персонажа о личности собеседника. Когда доставать из кармана козыри и бить, что называется, не в бровь, а в глаз — решать только игроку.

В свете всего вышесказанного картина вырисовывается довольно странная. С одной стороны, Sinking Island — "старомодный" квест, в котором детективу Джеку Норну приходится разыскивать убийцу миллионера. Занятие, не станем скрывать, интересное, однако лишенное какой бы то ни было новизны. С другой стороны, в адвенчуре присутствуют намеки на некоторые инновации в жанре (Personal Police Assistant, занятная система диалогов, худо-бедно реализованный режим реального времени), только по каким-то причинам они не "сдетонировали" и смотрятся откровенно вяло. Итогом предлагаем считать компромиссный вариант — все еще "Сокаль", но уже значительно далекий от шедевра. Безусловно, знакомиться с этой адвенчурой можно и нужно — рискуете пропустить очень качественный проект.

Антон Борисов
Лицензионный диск предоставлен "ХИТ компани"

РАДОСТИ

Увлекательный сюжет
Оригинальная система диалогов
Стильные декорации

ГАДОСТИ

Немного отставшая от времени графика
Потенциально слабая реиграбельность
Отсутствие в геймплее значительных инноваций

ОЦЕНКА

7.5

ВЫВОД

Сокаль в очередной раз показывает мастер-класс, однако в случае с Sinking Island желания сказать "вот такими должны быть современные адвенчуры" как-то не возникает.





ОБЗОР

Lost: Via Domus

Lost — один из лучших телесериалов последних лет. Впервые показанный в 2004 году, он сразу же приобрел огромное количество поклонников. Интересный сюжет, атмосфера всеобщей неизвестности, потрясающе харизматичные герои, необычный подход к съемкам и оригинальный способ подачи, когда действие развивается одновременно и в прошлом, и в настоящем (в 4-том эпизоде добавили еще и "будущее") — все это манило простых обывателей, давно не видевших чего-то подобного. Теперь же нам представилась возможность лично поучаствовать в приключениях пассажиров, переживших крушение рейса Oceanic 815.

Разработка игроизации была доверена Ubisoft Montreal, на счету у которой уже имеется King Kong — неплохая игра по кинолицензии. И вот в начале марта этого года Lost: Via Domus добрался-таки до прилавков магазинов. Что из этого вышло, далее по тексту.

Жанр: *Adventure*
Разработчик: *Ubisoft Montreal*
Издатель: *Ubisoft Entertainment*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *Dreamfall*
Минимальные требования: *P4 — 2.4 GHz, 1 GB RAM, 128 MB video*
Рекомендуемые требования: *P4 — 3 GHz, 2 GB RAM, 256 MB video*



"Все мы здесь не случайно" — Лок

Разработчики весьма старательно перенесли в игру многие запоминающиеся локации телесериала. Теперь вы сможете персонально прогуляться по его самым знаменитым местам: лагерю выживших, останкам "Черной скалы", бункеру, в котором укрывался Дезмонд (даже знаменитую последовательность "4, 8, 15, 16, 23, 42" один раз ввести дадут) и многим другим. Радует, что в программе экскурсии есть даже такие малоизученные локации, как, к примеру, замурованная магнитная комната из Люка. Зато станцию, где держали Джека, Кейт и Соера мы посетим лишь "частично", а поселок Других так и вовсе останется за кадром.

Со многими героями сериала мы повстречаемся лишь единожды, да и то мимоходом — с тем же Дезмондом или, к примеру, Джином нам дадут перекинуться лишь парой совершенно бессмысленных и не нужных фраз. Крайне огорчает полное отсутствие в игре пусть и второстепенных, но весьма колоритных персонажей. Нет в Lost: Via Domus ни Либби, ни Шеннон, ни Буна, а из Других полноценно присутствуют лишь Бен, Том и Джульетт. Также вы никогда не встретитесь с Анной-Люсией, мистером Эко — да и вообще, в игре почему-то умалчивается про вторую группу выживших. Зато центровые персонажи, такие как Джек, Лок или Кейт, присутствуют в полном объеме.

***

Ни за кого из героев сериала поиграть не удастся, специально для Lost: Via Domus сценаристы придумали абсолютно нового персонажа, ни разу не упоминавшегося в телешоу. Благо, пассажиров, переживших падение авиалайнера Oceanic 815 около 50 человек, поэтому втиснуть "новичка" в группу выживших особого труда не представляет. Гораздо сложнее придумать для игры захватывающую историю и соединить ее с сюжетом оригинального Lost-а, ведь, как мы помним, главного героя в сериале попросту не было. И надо отдать должное — в этом плане разработчики сработали практически безупречно. Игровая сюжетная линия развивается параллельно с телевизионной — лишь изредка две истории соприкасаются друг с другом. То есть мы непосредственно не участвуем в приключениях, описанных в сериале, но практически постоянно находимся недалеко от эпицентра событий. У главного героя Via Domus свой путь, свои цели — он держится в стороне от основной группы выживших и путешествует по острову в гордом одиночестве.

Итак, знакомьтесь — Элиот Маслоу, профессиональный фотожурналист, который волею судеб оказался пассажиром того злополучного авиарейса. После крушения ему напрочь отшибло память, и поэтому первое, что необходимо сделать незадачливому репортеру, это вспомнить все и понять, кто же он такой. Воспоминания добываются, как ни странно, из флешбеков Элиота, правда, весьма оригинальным образом — чтобы запустить нужный фрагмент памяти (привет Альтаир!), необходимо, ориентируясь на обрывки фотографий, заснять определенного персонажа под определенным ракурсом. Звучит заковыристо, но на деле ничего сложного в этом нет. Добыв "правильный" снимок, вы сможете побродить по небольшой локации, почитать газеты, пообщаться с НПС — в общем, разными способами добыть необходимую для продвижения по сюжету информацию.





Структура повествования в Lost: Via Domus позаимствована из телесериала — вся игра разделена на небольшие эпизоды по 20-30 минут. Начинается каждая серия с маленького интригующего вступления, обрывающегося плывущим навстречу логотипом "LOST", затем следует сам эпизод, который на самом интересном месте так же обрывается логотипом телешоу, но уже статичным. И следующая серия начинается уже знакомыми словами "Ранее в Lost", после чего идет динамичная нарезка, составленная из лучших моментов предыдущих приключений. Такой способ подачи сюжета постоянно держит в интриге и не дает любопытному геймеру оторваться от прохождения игры.

***

Lost: Via Domus представляет собой адвенчуру обыкновенную, поэтому большую часть времени мы будем бродить по небольшим "жилым" локациям и беседовать. Диалоги, кстати говоря, устроены весьма любопытно, хотя и достаточно примитивно — есть два варианта "разговора": квестовый (продвижение по сюжету), неквестовый (типа, интересная дополнительная информация и прочие советы). Сам процесс общения выглядит следующим образом: из двух-трех предоставленных реплик мы выбираем нужную, затем НПС говорит свою. Вот только не ждите никакой разветвленной и развитой системы диалогов: одна фраза из уст Элиота (не озвученная притом), одна — из уст допрашиваемого персонажа. И все, уважаемый игрок, изволь сменить тему, так как в ответах НПС ограничен. Да и сами "ответы" здесь настолько примитивны, что диву даешься — в большинстве из них и шести слов не насчитаешь. Можно еще презентовать кому-нибудь что-нибудь ненужное, вот только смысл подарков лежит где-то в области иррационального, ибо никакой пользы от данной процедуры попросту нет. С некоторыми НПС можно и поторговать. Экономические отношения в игре примитивны и представляют собой обычный бартер — бродя по острову, вы то и дело будете находить разнообразные абсолютно бесполезные предметы (книжки, фрукты, бутылки с водой), которые впоследствии можно обменять на более-менее нужные вещи. Их немного — пистолет, дополнительные обоймы к нему, предметы освещения (факелы и "керосиновая" лампа) и электрические предохранители (о них чуть позже).

Lost не был бы Lost-ом, если бы в нем нельзя было прогуляться по джунглям. Естественно, в чащобе легко заблудиться, поэтому локации щедро усеяны особыми отметками — подошли к одной, и Элиот резко повернется лицом к следующей. Позже, правда, придется самому отыскивать нужное направление, ориентируясь по компасу. В игре доведется также исследовать большие темные пещеры, поэтому крайне рекомендуется приобретать недолговечные факелы, которые полностью сгорают после пары минут непрерывного горения. Конечно, есть еще зажигалка, но она очень плохо освещает местность — не мудрено и в разлом какой-нибудь свалиться.



Несмотря на то, что Lost: Via Domus — адвенчура, головоломка в ней ровно одна (да и та невообразимо легкая), зато встречается раз десять, только с немного иными условиями. Представляет собой гипертрофированный "Водопроводчик", где вы не ограничены во времени, а узлы можно ставить только в строго определенных местах. Вместо воды здесь напряжение, которое, с помощью предохранителей, необходимо распределить между несколькими "приемниками". В общем, ничего сложного. Ах да, в Lost: Via Domus есть еще логические загадки для детей младшего школьного возраста, типа "завершите цепочку 2-4-8-10-20-22-...".

И, конечно же, не стоит забывать про экшен-составляющую, для которой-то и нужен пистолет с шестью дополнительными обоймами (именно столько их у Соера в ассортименте), вот только стрелять за всю игру мы будем где-то два-три раза, поэтому вооружаться под завязку нерационально. Еще ровно дважды Элиот поучаствует в аттракционе "перебеги быстро нужную локацию, не спотыкаясь о раскиданные бревна", где, в одном случае, надо будет убежать от Черного Дымка, а в другом — добраться до места назначения за определенное время.

***

Выглядит Lost: Via Domus вполне неплохо: конечно, до красот Crysis или Uncharted ему ой как далеко, но джунгли получились весьма и весьма реалистичными. А вот с моделями

проблема — большинство из них нарисованы коряво и они лишь отдаленно напоминают героев телесериала. Плюс, анимированы персонажи отвратно и двигаются как заправские буратины с первой степенью инвалидности. Следует отметить блеклость и серость некоторых спецэффектов, к примеру, взрывов. Зато у разработчиков однозначно получилась игра светотени, на которой, собственно, завязана небольшая часть геймплея. Радует дизайн большинства локаций — магнитная комната, к примеру, выглядит безукоризненно, а при первом посещении так и вовсе сногсшибательно. Но при этом огорчает паршивая оптимизация игры: Via Domus без видимых причин умудряется тормозить на достаточно мощных машинах. Уровни грузятся непозволительно долго. Иногда доходит до смешного — к примеру, мы в роли Элиота пробегаем локацию за полторы минуты, ждем еще одну минуту, пока загрузится следующая, затем, почти сразу же при входе на новый уровень начинается тридцатисекундный флэшбэк, и мы вновь ждем минуту. После окончания того самого флэшбэка мы... правильно, снова дожидаемся минутной загрузки уровня — все это выглядит как форменное издевательство со стороны разработчиков.

К музыке и звукам особых претензий нет — они идеально вписываются в атмосферу Lost-а. А вот озвучка персонажей подкачала, как говорится — сделано качественно, но все равно фигня. Почти все "звезды" телесериала по объективным причинам (съемки 4-го сезона) не смогли записать свои голоса, поэтому разработчики прибегли к услугам имитаторов, которые в отдельных случаях откровенно схалтурили. Соер, к примеру, получился совершенно на себя не похожим.

***

Lost: Via Domus далеко не самородок игровой индустрии. Но вы доберетесь до финальных титров, и, скорее всего, сначала даже не заметите всех недостатков проекта. А после прохождения останется легкий осадок недовольства, и на это есть, как минимум, пять причин.

Во-первых, игра непозволительно коротка: подумать только, всего каких-то семь тридцатиминутных эпизодов и — здравствуй, финальный ролик. Во-вторых, весьма интересная история, которая на протяжении всей игры идет бок о бок с оригинальной сюжетной линией, в последней серии делает резкий выбрык в сторону, что приводит к совершенно непонятному финалу. В-третьих, разработчики почему-то лишили Lost: Via Domus чуть ли не половины героев телесериала. В-четвертых, большое количество не реализованных до конца идей, вроде сбора предметов, торговли и экшена, добавленных только "шоб было". И, наконец, ужасная оптимизация и форменное издевательство над моделями игровых персонажей.

В результате мы имеем весьма средненькую игру из разряда "только для фанатов", хотя и многие из них (ваш покорный слуга в том числе) не понимают, что помешало разработчикам и издателям придержать проект и довести его до ума. Это ж подумать, какую штуку можно было бы сотворить, используя весь потенциал телесериала: доработать геймплей и социальную составляющую, раз в шесть растянуть продолжительность игры, оптимизировать движок. Бог с ним, если бы Lost: Via Domus пришлось ждать еще год, ради дела на все готовы. Однако фантазиям нет места в реальном мире. В реальном мире игры по кинолицензиям делаются не для нас с вами, а для толстосумов-издателей, решивших срубить дополнительное бабло на поклонниках франчайза. Ведь пипл схавает. И пипл хавает.

Евгений Янович



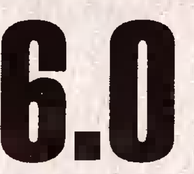
РАДОСТИ

- Отличный сюжет
- Атмосфера телесериала
- Неплохие музыка и звук
- Достойный дизайн локаций
- Возможность лично поучаствовать в приключениях героев знаменитого телесериала

ГАДОСТИ

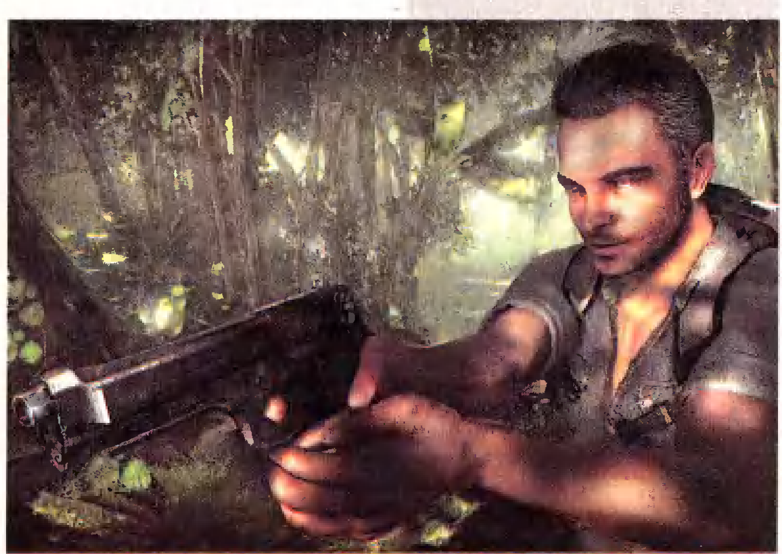
- Отвратительные модели
- Отсутствие в игре некоторых важных локаций и многих персонажей
- Рваный геймплей
- Примитивизм всего и вся
- Большое количество неразвитых идей
- Отсутствие "звездных" голосов в озвучке

ОЦЕНКА



ВЫВОД

Обманутые надежды всех поклонников телесериала Lost в чистом виде. От разработчиков ждали если не откровения, то очень хорошей игры. А дождались обыкновенной адвенчуры с огромным количеством недоработок.



ОБЗОР

Frontlines: Fuel of War



На данный момент можно с уверенностью заявить, что тема Второй Мировой войны в играх окончательно исчерпана. Последними представителями этого уже порядком опостылевшего направления являются свежевышедшая страхожуть под названием Hour of Victory и пока еще не добравшийся до релиза полумиф, именуемый Brothers in Arms: Hell's Highway. Ну а слухи о Call of Duty 5, которая "вроде бы скорее всего наверное" будет посвящена событиям самой кровавой за всю историю человечества войны, еще не подтверждены. На самом деле, крайне сомнительно, что после столь оглушительного успеха четвертой части Activision вдруг сменит курс и откажется от концепции современного военного конфликта. Точно такая же концепция, пусть и в слегка видоизмененной форме, лежит в основе проекта, которому посвящена данная статья.

Жанр: *First Person Shooter*
Разработчик: *Kaos Studios*
Издатель: *THQ*
Издатель в СНГ/локализатор: *Бука*
Похожие игры: *Call of Duty 4: Modern Warfare, серия Battlefiled*
Количество дисков в оригинальной версии: *2 DVD*
Минимальные системные требования: *Intel Pentium 2.8 Ггц, 1Гб ОЗУ, nVidia GeForce 6800GT или ATI Radeon X800XT 128 Мб, 15 Гб на винчестере*
Рекомендуемые системные требования: *Intel Core2 E6400 (2.13 Ггц) или AMD X2 5000+, 2Гб ОЗУ, nVidia GeForce 8600GTX или ATI Radeon X2600 512 Мб*

Альтернатива

Долгое время Frontlines: Fuel of War представлялся нам как очередной исключительно мультиплеерный продукт, но личное знакомство с предметом обзора расставило все по своим местам. Разработчики из Kaos Studios умудрились прикрутить к своему детищу настолько динамичный, пресыщенный событиями глобального масштаба сюжет, что он явно заслуживает отдельного разговора.

На дворе 2024 год. Альянс Красной Звезды открыто выступает против Западной Коалиции, и начинается Третья Мировая Война. Этому глобальному конфликту предшествовал целый ряд важных "исторических" событий (ребята из "Kaos Studios" представляют игрокам свой собственный взгляд на недавнее прошлое и недалекое будущее). Так, в 2006 году оказывается, что запасы нефти далеко не безграничны (о чудное открытие!) — последствием этого научного изыскания становится небывалый рост цен на бензин и прочие нефтепродукты. До 2010 года все страны, являющиеся географическими соседями России, вступают в Европейский Союз (между прочим, про нашу синеокую отчизну в игре ничего не сказано, так что можно лишь гадать, на чьей стороне в итоге остались белорусы). Чуть позже Средний Восток охватывает война, вспыхнувшая из-за мелких религиозных междоусобиц. Дабы не допустить исчезновения с лица земли основных стран экспортеров нефти, американское правительство делает первые попытки создать мощное государство, способное остановить войну в арабских странах, но собственные внутренние проблемы мешают благим начинаниям. Пока звездно-полосатая страна пытается справиться с чудовищной по силе эпидемией птичьего гриппа, восточные страны обмениваются массированными ядерными ударами. Как результат — радиоактивное заражение основных месторождений нефти, повлекшее за собой катастрофическую нехватку топливно-энергетических ресурсов.

Руководствуясь простыми мотивами — спасением собственной шкуры от голода и холода путем захвата всех оставшихся нефтедобывающих заводов — Россия и Китай заключают бессрочный союз, в ответ на который США объединяется с ЕС. Ну а о том, что случится дальше, вы уже знаете...

America Forever

В синглплеере повоевать игрокам дадут только на стороне Запада, выставляя союз Красной Звезды в не самом лучшем свете. Впрочем, невелика беда — начавшаяся на просторах Туркменистана, игра уже приблизительно через три-четыре часа закончится увеселительной прогулкой по Москве.

Лихой променад со стрельбой и танковыми баталиями напоминает о Call of Duty 4 — все так же быстро, зрелищно и максимально весело. Если учесть, насколько "умны" вояки, служащие в вооруженных силах Красной Звезды, и насколько прямолинеен путь выполнения задач, поставленных перед отделением, к которому примкнул журналист-патриот, то со всей ответственностью можно утверждать следующее: во время прохождения Frontlines: Fuel of War серое вещество игрока отдыхает, а за него отдувается спинной мозг. Какой бы ни была игровая локация (есть и очень большие карты, есть и те, что поменьше), она в любом случае будет заселена сотнями (если не тысячами) врагов, приветствующих геймера шквальным огнем.

Игровым слоганом вполне могла бы стать фраза "Беги, стреляя!" — из-за чудо-регенерации здоровья умереть практически невозможно, а ничего другого, кроме тотальной зачистки территории, от нас не требуют. Ну, а всяческие дополнительные возможности вроде авиаудара или дистанционно-управляемых дронов лучше оставить для многопользовательской части Frontlines, о которой сейчас и поговорим.

Frontlines vs Battlefield

При знакомстве с мультиплеером творения Kaos Studios лучше раз и навсегда забыть все, чему научил сингл. Та часть игры, которой будут уделены следующие несколько абзацев, — это уже скорее Battlefield 2142 с посторонними примесями. Тут уж сказывается бурная юность девелоперов — давным-давно они сваяли мод к Battlefield 1942, а затем помогали студии DICE разрабатывать вторую часть популярного игросериала. В общем, понятно, откуда истоки, так что не будем разработчиков журить за картуполе с расположенными на ней ключевыми точками. Тем более что все это они сдобрили своей задумкой про "линию фронта": захватили, скажем, целевую нефтяную скважину — линия фронта передвинулась в сторону противника, не уследили за безопасностью зенитной установки — территория, контролируемая оппонентами, увеличилась.

В начале каждого сражения игрокам дают возможность определиться с командой и классовой принадлежностью подконтрольного бойца.

Окончание на стр. 17





ОБЗОР

Assassin's Creed

Судьба Assassin's Creed почти дословно повторяет судьбы некоторых проектов, нареченных шедеврами задолго до своего выхода. DOOM 3, Quake 4, C&C: Tiberium Wars, S.T.A.L.K.E.R — все они позиционировались как суперхиты, а геймеры ждали от разработчиков чуть ли не откровения. Но не дождались — игры вышли, но оказались совершенно не тем, чем должны были стать. Так же и с Assassin's Creed — грамотно распиаренный Ubisoft, он непостижимым образом притягивал к себе восторженные геймерские взгляды шикарными скриншотами и шикарными видеороликами. Однако игра не оправдала ожидания — она просто не оказалась идеальной.

Жанр: *TPS*
Разработчик: *Ubisoft Montreal*
Издатель: *Ubisoft Entertainment*
Количество дисков в оригинальной версии: *2 DVD*
Похожие игры: *серия GTA, Crackdown*
Минимальные требования: *P4 — 2 GHz, 1 GB RAM, 256MB video (DX 9)*
Рекомендуемые требования: *Core 2 Duo, 2 GB RAM, 512MB video (DX 10)*





Ничто не истинно и все дозволено

Assassin's Creed неожиданно удивляет очень интересной, продуманной и весьма неплохо поставленной историей. Дело в том, что в игре две сюжетные линии, развивающиеся одновременно, а события разворачиваются и в прошлом, и в настоящем. Прием далеко не новый, его уже не раз использовали как в играх, так и, к примеру, в кино. Такой способ повествования как магнит притягивает к мониторам (телеэкранам) и выделяет проект из ряда подобных.

Двадцать первое столетие, некая мегакорпорация стремится заполучить утерянное в веках сокровище тамплиеров — ну, в некотором смысле, Священный Грааль. Во времена третьего крестового похода девять членов ордена, роясь в подвалах дворца Царя Соломона, обнаружили мощнейший артефакт, способный как привести мир к процветанию, так и погубить его. У тамплиеров были свои планы насчет находки, но им не суждено было осуществиться — спустя какое-то время недоброжелатели выкрали драгоценный предмет и убили девятерых рыцарей, нашедших его. Описаний внешнего вида артефакта и свидетельств, объясняющих принцип его работы, не сохранилось, а само сокровище как в воду кануло. Через сотню лет все тамплиеры были убиты, и тайна отправилась в могилу вместе с ними.

Так считалось до недавнего времени. Однако многочисленные исторические расследования выявили одну любопытную деталь — в убийстве девятерых рыцарей, нашедших артефакт, была замешана таинственная секта ассасинов. Как оказалось, они существуют и по сей день, скрываясь от глаз общественности и пытаясь не афишировать свои действия. Был проведен ряд допросов, однако никто из членов секты не сообщил ничего полезного корпорации — они либо не знали, либо не хотели говорить. Единственное, что удалось узнать искателям сокровищ, это имя предполагаемого убийцы тех девяти тамплиеров — "Альтаир".

Как раз в это время профессор Уоррен Видик обнародовал свою теорию о "генетической памяти". Оказывается, человеческое тело содержит не только личную память, но и воспоминания всех предыдущих поколений, зашифрованные в ДНК. Завербованный корпорацией, Видик создает Анимус — прибор, способный проникать в сознание человека и считывать его "генетическую память". Был найден далекий потомок Альтаира. Им оказался Дезмонд Майлз — обычный молодой парень, бармен по профессии и главный герой игры по совместительству. Его тут же похитили и доставили в лабораторию профессора, где Уоррену Видику удалось склонить неудачливого потомка к сотрудничеству в обмен на обещание сохранить ему жизнь, ну а остальное — уже дело техники. Как только Дезмонд "подключается" к Анимусу, действие переносится далеко в прошлое — меняются события, меняются цели и приоритеты, а на арену выходит новый персонаж.

Как вы уже догадались, главным героем второстепенной сюжетной линии является Альтаир. Он умелый ассассин и к тому же любимый ученик Мастера. Но может ли человек в один момент лишиться всего? Нарушив во время важной миссии все три пункта кодекса ассасинов, Альтаир подвергает опасности братство профессиональных убийц и понижается в звании. Теперь, чтобы вернуть свой старый статус, ему необходимо забрать жизни у девятерых человек, смерть которых, по словам Мастера, ознаменует окончание кровопролитного третьего крестового похода.

***

Сюжетные линии поочередно сменяют друг друга. После пары убийств действие вновь переносится в настоящее время — Дезмонду нужна передышка, иначе его мозг просто не выдержит нагрузки. Во время "отдыха" проигрываются важные скриптовые сценки, а история обрастает все новыми и новыми интересными моментами. После небольшой "порции" сюжета вы сможете самостоятельно побродить по лаборатории, почитать электронную почту сотрудников или, к примеру, "случайно" подслушать чью-то беседу. Однако при игре за Дезмонда не ждите ничего, кроме смысловой нагрузки — эта часть Assassin's Creed исполняет роль сюжетных вставок, а не игрового процесса. Поэтому основную часть времени мы будем проводить в компании с Альтаиром, погрузившись в "генетические" воспоминания. А там нас ждет огромный игровой мир — три больших города (Акр, Дамаск и Иерусалим) и сельская местность между ними. По каждому поселению можно свободно перемещаться, только с маленькой оговоркой — в начале приключений для исследований доступна лишь одна небольшая часть любого из городов, остальные районы будут "открываться" по мере прохождения игры.

Полная свобода передвижения подкреплена отменно реализованным паркуром. Перемещению Альтаира не помешают какие-либо препятствия, вроде стен, построек или других ограничивающих объектов — он без особого напряга взбирается на здания по практически голым стенам, весело перепрыгивает с крыши на крышу и вытворяет еще много чего невероятного. Здесь, однако, следует учесть, что в Assassin's Creed нет боевой акробатики, как, к примеру, в Prince of Persia, а все трюки — это чистый, свежевыжатый паркур. Никакой лишней показухи, все движения отточены и служат только одной цели — максимально быстрому и рациональному преодолению препятствий. И в этом плане игра просто завораживает: никогда еще обычная пробежка по городу не выглядела настолько впечатляюще. К тому же играть за Альтаира невероятно легко, несмотря на неординарную систему управления персонажем.

У вашего подопечного есть два режима передвижения — высокая и низкая стойки, отвечающие за спокойное и "агрессивное" поведение. Плюс ко всему каждая часть тела персонажа (голова, правая рука, левая рука, ноги) управляется отдельной кнопкой, которые, в разных стойках, исполняют разные функции. К примеру, нажав в высокой стойке на кнопку, отвечающую за левую руку, вы легонько оттолкнете прохожего, а в низкой — жестоко пхнете. То же самое в бою — каждая кнопка отвечает за отдельный прием. Кстати, боевая система в Assassin's Creed не настолько динамична, как в том же Prince of Persia, но реализована на совесть и не надоедает вплоть до конца игры. Альтаир может драться в двух режимах — защитном и атакующем. Первый отвечает за разнообразные удары, толчки и захваты, а второй — за уклонения и контратаки.

***

Как мы помним, для того чтобы искупить свою вину, Альтаиру нужно убить девять человек неугодных братству ассассинов. Учитель сообщает нам имя первой жертвы и город, в котором она обитает. И тут небольшая загвоздка — расстояния между тремя поселениями очень велики и пешее путешествие может занять до сорока минут реального времени. Выручают в этом плане лошади — оседлав лихого скакуна, вы вмиг доберетесь до места назначения. Однако следует быть осторожным, солдаты, находясь за стенами родных городов, немного нервничают и поэтому при виде Альтаира могут схватиться за оружие. Доскакав до места назначения, придется столкнуться с небольшой проблемой — стражники категорически откажутся пропустить Альтаира внутрь. Однако миновать охрану проще простого, главное — быть внимательным, и решение само придет к вам в голову.

Оказавшись внутри, перво-наперво следует забраться на одну из обзорных точек, заботливо указанных на GPS-карте, и осмотреться. После этого "Анимус" отметит все полезные точки города и, что самое главное, укажет место, где находится бюро ассассинов. Именно там нам выдают своеобразные "лицензии на убийство", а ими, кстати, так просто не разбрасываются — сначала Альтаиру нужно будет убедить наместника бюро в том, что игра стоит свеч. А для этого придется провести небольшое расследование и составить план действий. Со вторым пунктом наш альтер-эго справится сам, а вот в сборе нужных сведений ему уже не обойтись без нашей помощи. Добывается информация разными способами: выбивается у несговорчивых агитаторов, крадется у невнимательных курьеров, подслушивается у неосторожных зевак. Ну и братья-ассассины, находящиеся в городе, могут помочь за небольшую услугу.



Технологии прошлого

Блуждая по Анимусу в компании Альтаира, вы обязательно заметите некоторые странности, плохо сочетающиеся с атмосферой Средневековья. Такие как "орлиное" зрение, с помощью которого ассассин выявляет отношение тех или иных персонажей к своей персоне, и GPS-карта, помогающая ориентироваться на местности. Но Ubisoft все очень грамотно объяснила. Поскольку мы роемся в "генетической" памяти Дезмонда и, соответственно, в памяти Альтаира, в вышеуказанных несуразностях нет ничего удивительного. Ассассин умеет различать друга и врага, потому что в своей жизни он каким-то образом со всеми этими людьми пересекался. Ну и GPS в игре присутствует вполне на законных основаниях — Альтаир в разное время побывал в каждом из этих мест, а Анимус, ориентируясь на его память, составил максимально подробную карту королевства.



В общем, достаточно разузнав о жертве, Альтаир получит разрешение на убийство, а "Анимус" отметит на карте место "охоты". Здесь я опущу подробности, все узнаете сами, только прежде чем отправляться за чьейлибо жизнью, учтите — жертвы всегда хорошо охраняются, поэтому заранее продумайте план отступления. Именно отступления, так как после успешного убийства на вас ополчится чуть ли не вся городская стража, и чтобы остаться в живых, нужно будет вовремя улизнуть с места преступления и вернуться в бюро ассасинов. А затем отправиться к учителю за именем следующей жертвы, чтобы заново пройти весь путь, описанный в данном абзаце.

В этом и заключается одна из основных проблем Assassin's Creed — все убийства проходят по одинаковому сценарию. Поговорили с учителем и узнали имя новой жертвы — сели на скакуна и добрались до нужного города — выбили, украли или подслушали информацию — уничтожили цель и скрылись от городской стражи — поговорили с учителем и узнали имя новой жертвы... И так девять раз. Уже после третьего убийства играть станет невообразимо скучно. Плюс ко всему, мир в Assassin's Creed практически "пустой" — в игре совершенно нечем занять себя, кроме как проходить сюжетную линию. Ну да, можно развлечь себя истреблением рядовых тамплиеров, или сбором разнообразных флажков, или спасением местных жителей, терроризируемых стражниками — но ведь это все, чем Альтаир может скрасить свой ассассинский досуг. Еще очень раздражают поездки на лошадях — 15-20 бесполезных игровых минут, ведь вне поселений тоже делать нечего, а как минимум три раза прокатиться все-таки придется.

***

Выглядит же Assassin's Creed просто отлично: превосходные модели персонажей, четкие текстуры, грамотная реализация света и тени, повсеместный HDR. Правда, получился небольшой конфуз со спецэффектами — их просто мало (ну не было в Средневековье больших и сочных взрывов!), но те, что есть, держатся на уровне всего остального. И поистине впечатляет анимация персонажей — все движения моделей выглядят действительно правдоподобно (персидский королевич вместе с раскитительницей гробниц нервно курят в уголке).

И самое главное — игра просто потрясающе оптимизирована, но все же, чтобы насладиться графическими красотами, запускать игру следует на достаточно мощном компьютере. А если не выкручивать настройки, Assassin's Creed потянет любая среднестатистическая система.

Со звуком тоже все отлично: оживленная шумиха городов приглушает голоса прохожих, клинки звонко бьются друг об друга, а топот приближающегося вражеского подкрепления не спутаешь ни с чем другим. Музыка также удалась на славу, она совершенно не напрягает и идеально вписывается в атмосферу средневековья.

Отдельного упоминания достойны дизайнеры проекта, ведь именно благодаря их стараниям Assassin's Creed получился настолько стильной и атмосферной игрой. От Акра, Дамаска и Иерусалима буквально "разит" Средневековьем — двух или трехэтажные здания, узкие улочки, снующие по своим делам зеваки, постоянный гам и обязательные торговцы, пытающиеся перекричать друг друга, предлагая клиентам свой товар.

В итоге — крайне неоднозначный, но, тем не менее, весьма крепкий проект: красивый, стильный и, в некоторой степени, интересный. И чтобы там ни говорили разработчики, из их игры "социального стелса" не получилось, Assassin's Creed — это чистый экшен от третьего лица с паркуром и sand-box геймплеем. Кстати, последний явно не пошел на пользу проекту, без всей этой кутерьмы с огромными игровыми пространствами игра смотрелась бы гораздо приятнее. Пусть лучше бы разработчики оставили один город, но под завязку набили его действием и событиями.

Евгений Янович

РАДОСТИ

Интересный сюжет
Прекрасно реализованный паркур
Превосходная графика и отличный звук
Крайне качественная анимация персонажей
Глубочайшая атмосфера Средневековья

ГАДОСТИ

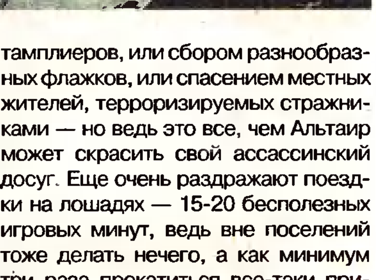
Однообразный геймплей
"Пустой" игровой мир

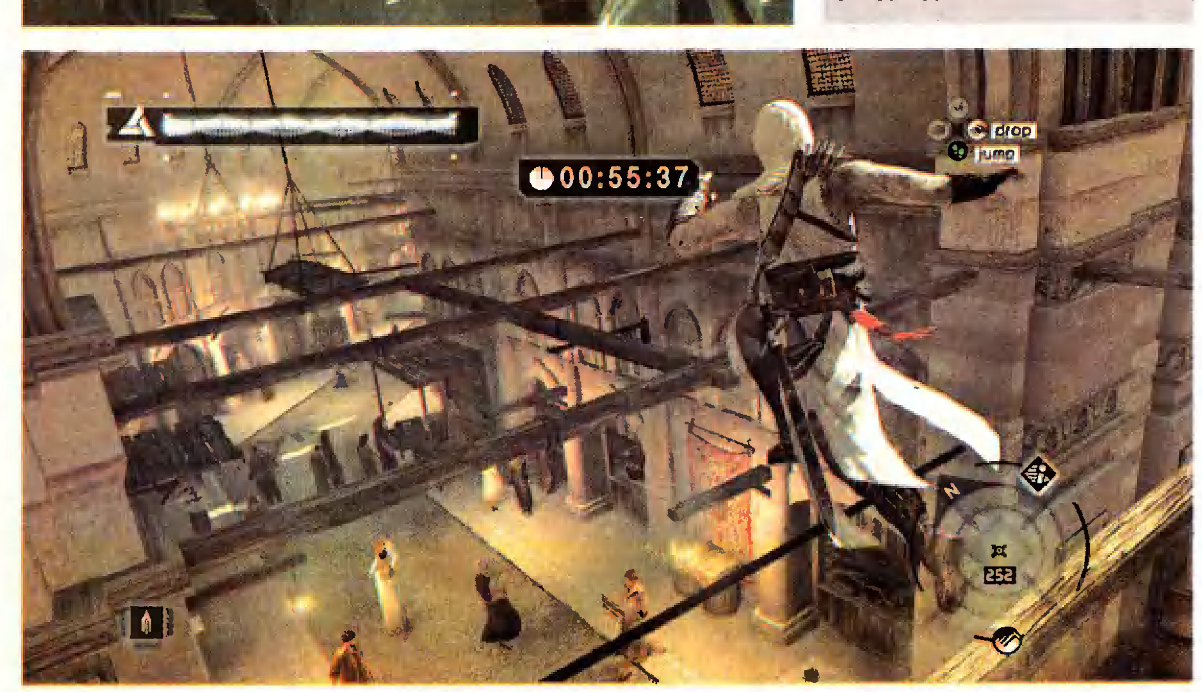
ОЦЕНКА

7.5

ВЫВОД

Несмотря на свои недостатки, Assassin's Creed в некотором смысле революционный проект, новое слово в жанре, очередная ступень развития экшенов от третьего лица. Ничего подобного в игровой индустрии еще не было, зато теперь можно с уверенностью сказать, что в скором времени на рынке появится огромное количество клонов Assassin's Creed. Ну а мы с нетерпением будем ждать второй части и надеяться, что разработчики учтут свои ошибки и доведут концепцию до идеала.









ОБЗОР

Frontlines: Fuel of War

Начало на стр. 15

Выбирать дозволяется из шести специализаций: пехотинец, мастер ближнего боя, "тяжелый" пехотинец, снайпер, диверсант и "разрушитель техники". Понятное дело, у каждого из них свой собственный набор оружия и способностей, но на геймплей это разнообразие классов никоим образом не влияет. Практика военных действий показывает, что любой из этих вояк может с легкостью опровергнуть принцип "один в поле не воин". Вся соль в том, что оружие можно сменить практически в любой момент матча (путем подбора трофейного или чужого ствола), да и глупая смерть одного игрока никак не отразится на состоянии команды — количество "возрождений", пусть и конечно, но достаточно велико. Плюс, специфика игрового движка (всем моторчикам Kaos-овцы предпочли Unreal Engine 3, и, поверьте, это пошло игре только на пользу) намекает на то, что вооруженные люди — это прошлый век мультиплеерных игр. Реализовав в игре очень и очень честную разрушаемость, разработчики серьезно ослабили пехоту — она, в отличие от техники, не способна сокрушить все препятствия, встающие у неё на пути.

Средств передвижения в Frontlines: Fuel of War достаточно, но ничего особенного в них нет — стандартные джипы, БМП, танки и вертолеты с самолетами. Особый интерес представляют лишь радиоуправляемые дроны, которые практически подчистую сносят весь игровой баланс.

Во-первых, их не так-то просто уничтожить — попробуй еще попади по этим малюткам. Во-вторых, некоторые из дронов обладают достаточно крепким здоровьем и убийственной огневой мощью. И самое главное — поломанные роботы очень быстро возрождаются, поэтому лучше не заострять внимание на радиоуправляемых агрегатах, а попробовать найти и прикончить их "хозяев". Разновидностей у дронов немного — по паре штук на каждую воюющую сторону. На вооружении у Западной коалиции стоят разнообразные "мини-танки" и разведывательный летательный аппарат, который можно подорвать в любой удобный момент. Союз Красной звезды отвечает "мини-вертолетами" и радиоуправляемой передвижной противотанковой миной.

Исход

За графическую составляющую Frontlines: Fuel of War отвечает модный ныне Unreal Engine 3, что практически не ставит под сомнение качество картинки. Высокополигональные модели, качественные текстуры и великолепные спецэффекты — все это в полном объеме присутствует во Frontlines. Отличную графику разработчики подкрепили реалистичной физикой объектов и корректной разрушаемостью окружения. Сравнить пока боя с землей, конечно, не дадут, но это все же огромный шаг вперед в играх подобного рода. Со звуком в Fuel of War тоже все в порядке. В меру сочные и громкие взрывы подкрепляются реалистичными выстрелами. Музыка невероятно пафосная, но практически незаметная, так что её не помешало бы разбавить несколькими агрессивными треками.

Softik feat Евгений Янович

Диск предоставлен интернет-магазином "Game-online" (www.game-online.shop.by)

РАДОСТИ

Отличная графика
Реалистичная физика и честная разрушаемость
Неплохой звук
Достойный сингл
Качественный мультиплеер
Разнообразный игровой процесс

ГАДОСТИ

Дисбаланс игровых составляющих
Глупый ИИ
Сильная "аркадность" геймплея

ОЦЕНКА

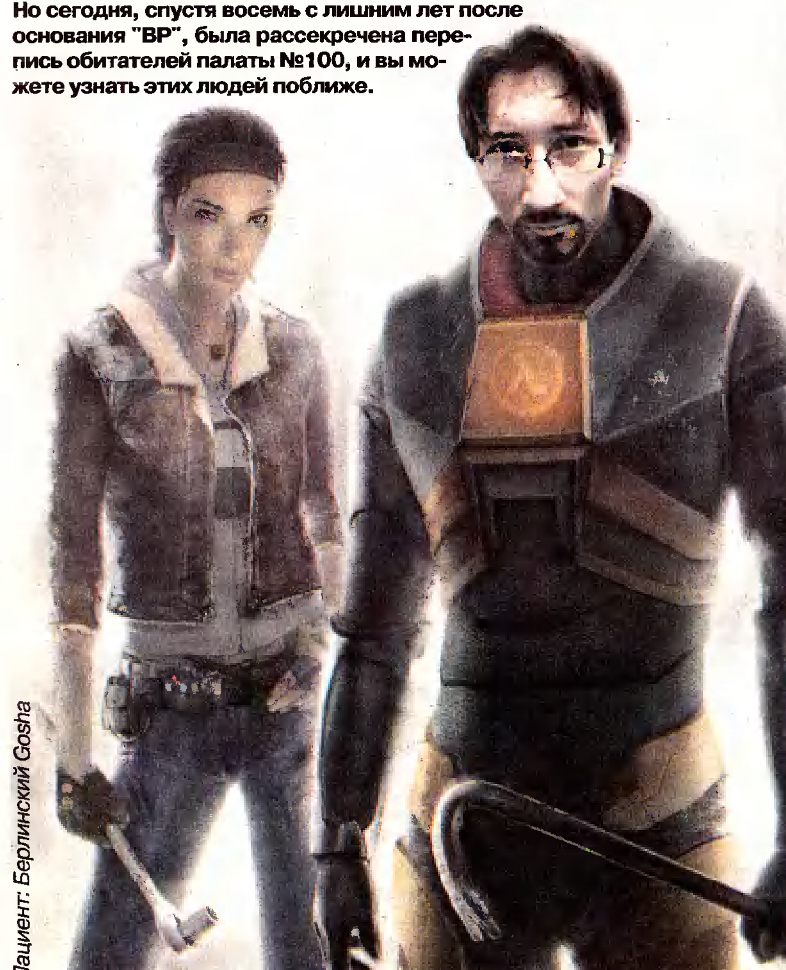
7.5

ВЫВОД

Весьма крепкий многопользовательский шутер, которому отчаянно не хватает лоска. Все, что на данный момент нужно Kaos Studios, это парой патчей поправить искусственный интеллект и сбалансировать основные составляющие игры. Тогда у Battlefield и Call of Duty 4 появится достойный соперник на мультиплеерном поприще.

ПАЛАТА №100

В глубине виртуальной вселенной стоит оплот рассудка и здравомыслия. Каменные стены и силовые щиты, линейные крейсеры в море и драконы в небе днем и ночью охраняют рубежи этой твердыни, чтобы ни один сумасшедший не пересек ее границ. И не выбрался наружу, в мир нормальных людей. По иронии ли судьбы или по чьей-то шутке крепость-больница называется "Виртуальные радости". Мало кто знает, как "Виртуальные радости" выглядят изнутри. Говорят, что в ней ровно 99 палат. На самом деле это не так: существует сотая палата, в которой держат чудаков, возомнивших себя героями компьютерных игр. Они построили свою палату сами, прописав код на бесконечные кирпичи. Она получилась настолько огромна, что ее жители встречают друг друга реже, чем раз в месяц и толком не знают, сколько их всего. Но сегодня, спустя восемь с лишним лет после основания "ВР", была рассекречена перепись обитателей палаты №100, и вы можете узнать этих людей поближе.


Пациент: Берлинский Gosha

Не по мне все эти приветствия. Обычно как: махнул рукой — привет, махнул другой — снова привет. А тут письмо. Даже не знаю, с чего начать — писать-то не хотелось. Это все Аликс с еще одним товарищем заставили. "Пиши, — говорят, — а то после непредвиденных последствий и "Борея" второго шанса может не представиться". Весьма оптимистично, согласны? Я, естественно, не сказал ни слова, но взял бумагу, карандаш (под рукой больше ничего нет пишущего, только стреляющее, ну, еще монтировка лежит) и принялся вам, дорогие "ВР", строчить письмо.

Не судите строго, я хотел бы прочесть все ваши номера, но как-то все не удавалось: судьба в синем костюме с чемоданчиком постоянно заносила меня ~~куда-то в задницу мира~~ куда не требовалось. И при этом повторяла что-то типа "нужный человек в ненужном месте может изменить мир!". Мне не очень верилось и не очень верится сейчас. Какое спасение — у меня пятки чешутся, а из-за костюма почесать не могу! Его снимать надо, а некогда.

Мы живем в эпоху перемен — и это заметно даже по вашей газете. У нас тут черт те что творится, все вокруг меняется, кто-то уходит, кто-то приходит. Я давно не читал "ВР", и тут мне прислали (спасибо доктору Кляйнеру, Аликс и ее одному товарищу за телепортированную газету) мартовский номер — и что вижу? Да у вас почти точно так же! Мне кажется, большинство перемен к лучшему. Хотя, когда я смотрю на печальную Аликс и вспоминаю старину Элайя — оптимистическое настроение притупляется. Вот. Не судите строго, давно ни с кем не разговаривал. Почему? Ух, это длинная история, которую вы — и редколлегия, и читатели — узнаете в свое время. Ну вот, Аликс что-то шепчет о комбайнах, кивает на гравиган (а я по привычке хватаюсь за монтировку) — значит, пора закругляться.

Напоследок хочется поздравить "Радости" со столетним... стоп, пока только сотым выпуском. А также сказать, что если кому-то из вас придется столкнуться со странным господином в синем костюме и с чемоданчиком, говорящем вам о спасении мира, дайте ему по лбу чем-нибудь весомым. До встречи.

ЗЫ. А я в свою очередь дам по лбу товарищу Берлинскому Гоше, допустившем ошибку в статье про "Горца". Фредди Меркури умер от СПИДа. Впрочем, знаю, Гоша раскаивается. Мне так Аликс сообщила.

Гордон Фримен

Здравствуйте, уважаемая редакция ВР.

Сам я компьютерными играми не увлекаюсь и газету вашу не читаю, но мои младшие ученики ярые поклонники ВР и очень уж просили написать поздравительное письмо. Ну что ж, мы с моими братьями поздравляем вас с юбилеем и желаем дальнейших успехов в продвижении вашей газеты про компьютерные игры.

Правда, иногда возникают проблемы с доставкой свежих номеров в наше тайное убежище. Плюс, неприятности с курьерами, доставляющими эти самые номера ВР. Так как эти непосвященные видели наш дом, наш образ жизни и наши обычаи, то они уже никогда не смогут покинуть стены монастыря ассассинов. Кстати, вашей редакции не нужна лишняя сотня вольнонаемных рабов? Бесплатно отдам, под подписку о неосвобождении. Если не надо, так вы у друзей спросите, вдруг кто нуждается в дешевой рабочей силе. Ну, в самом деле, что мне делать с этими курьерами, попробуй еще прокорми лишние 100 ртов.

Вообще, я считаю, что виртуальные развлечения развращают молодежь, хотя мои ученики просто обожают разнообразные стрелялки-бродилки — наверное, я просто сильно отстал от жизни. Поэтому нами было принято решение проспонсировать заморских игроделов, чтобы они сварганили игру про ассассинов. Так что, если вы хотите больше узнать про нас и понять наше учение, милости просим — (на правах рекламы) купите видеоигру Assassin's Creed со мной в главной роли и насладитесь потрясающей атмосферой средневековья.

Пора уж и заканчивать эту бесполезную писанину и отправляться за новыми жизнями — людьми, неугодными нашему братству и разрушающими хрупкую грань мира во всем мире. Еще раз поздравляю вас с праздником, желаю дальнейшего процветания и всех благ. Ну а если кто-либо станет на пути развития ВР, вы знаете, к кому обратиться. Мой электронный почтовый ящик alt@assassin.com, вы также можете отыскать Альтаира Вконтакте — обращайтесь. И пока.

P.S. Чуть не забыл — ничто не истинно и все дозволено.

Альтаир

Пациент: Евгений Янович



Здравствуйте, уважаемая команда «Виртуальных радостей»!

Name's Lynch.

Являюсь постоянным читателем вашей замечательной газеты, но письмо пишу впервые. Зе фак ай дид, как говорится. Что побудило меня на несколько минут сменить родной дробовик на эту факинг клавиатуру? Конечно же, ваш долгожданный юбилей и мои любимые галоперидолообразные пилюльки.

Вот уже сотню раз обе мои эксцентричные личности радовались новым наборам страничек — и совсем не по той причине, о которой могут подумать факинг недоброжелатели. Нет, напротив: в минуты совершенно иного рода уединения с каждым новым номером «Виртуальных радостей» я буквально каждые двадцать три секунды аккуратно протираю очки, чтобы не упустить ни одной факинг буквы и не «замылить» впечатления от прекрасных скриншотов.

А еще — однажды ваша газета спасла мне жизнь. Как-то раз я отправился по делам на Кубу и захватил с собой архив любимого чтива — на всякий случай. Чтобы избежать обвинений в перевозе через границу контрреволюционной литературы, я спрятал драгоценные листочки под гавайской рубашкой, которая, конечно же, была на мне. И вот, один факинг кубинский таможенник вдруг начал палить по мне из своего табельного оружия! То ли он не поверил, что я такой толстый, то ли ему не понравился торчащий из кармана летних брюк шестизарядный Python — не суть важно. Важно то, что первая пара выпущенных в меня пуль застряла в архиве ненаглядной «Виртуалки», а затем пошел в ход уже упомянутый Python. Правда, номера №№ 57-82 пришли в негодность, посему прошу вас выслать мне ксерокопии целых. С меня — подарочный кейс с честно награбленными баксами.

Что-то я совсем разволновался... Где мои факинг таблетки?.. Впрочем, фак с ними.

Перед тем, как завершить свое письмо, хочется высказаться в адрес противников компьютерных игр. Дорогие мои! С чего вы взяли, что, например, разного рода «стрелялки» повышают уровень агрессии?! Уважаемые факинг антигеймеры, взгляните на меня. Я просиживаю за шутерами все свободное от криминальных разборок время, но являюсь образцовым гражданином. А это потому, что я реализую свои потайные желание цвета вражеской крови не в реальном мире, а в виртуальном. Ну, на пару процентов так точно.

Все, пожалуй, хватит философствовать. «Беретту» мне, «Беретту»!

Напоследок, от всего своего безумно доброго сердца желаю вам убойности Desert Eagle, надежности AUG «Штейер», дальнобойности B-94, яркости BGM-71D TOW 2, долголетия AK-47 и AK-74, элегантности WA 2000 и, конечно же, объемности M2HB. Еще раз с юбилеем!

С уважением и безграничной любовью, Lynch



Пациент: Павел "barney" Брель

Здравствуйте, уважаемая редакция Виртуальных радостей. Меня зовут Алан Уэйк! Пишу я вам из славного городка Брайт Фоллс, куда был занесен волею баловницы судьбы. У меня много дел, но время почитать вашу газету нахожу всегда. Покупаю ее практически столько, сколько себя помню — четыре года. ВР мне посоветовал мой старший брат Макс Пэйн, о котором я уже довольно давно ничего не слышал, видимо, шляется опять где-нибудь в ночи, в поисках приключений на свою ~~задницу~~ голову.

Каждый месяц в Брайт Фоллс очень тяжело найти новый номер, первое время места себе не находил, но вскоре договорился с местным продавцом. Он через свои подпольные связи, как-то умудряется доставать свежие выпуски. Как он это делает — мне неизвестно, да это и не важно.

Может, слышали, Брайт Фоллс городок довольно странный — днем он скучен и угрюм, по ночам же меня обычно достает необычная местная фауна. Я их называю просто — монстры. Существа они довольно агрессивные и надоедливые. Однажды вечером спокойно перечитывал один из выпусков ВР, и вдруг какая-то наглая тварь выхватила из рук газету и понеслась прочь. Искал вора битый час, облазил с фонариком все закоулки и в итоге обнаружил его на холме за местным лесом, он сидел и спокойно дочитывал последнюю страницу. От злости хотел пристрелить монстра, но пожалел и просто связал, благо веревка была при себе, перед этим хорошенько отпинав.

Вообще, много приключений случается со мной в этом городишке. Думаю, в недалеком будущем вы ознакомитесь с ними подробнее, и бесстрастно оцените;). По крайней мере, похождения моего брата вы оценили по достоинству.

Хотелось бы передать привет и вашим читателям: желаю, чтобы у них было все хорошо, чтобы писали в нашу почту больше интересных писем и чтобы были вместе с ВР еще как минимум сто номеров. И да, скоро увидимся!

Заканчиваю письмо я очень вовремя — опять какой-то наглый монстр ломится в мой дом, и что-то мне подсказывает, что как только он пробьется, то первым делом выхватит у меня последний номер ВР, и мне снова придется гоняться за ним по всему городу. В общем, удачи вам и процветания!

Алан Уэйк


Пациент: Жук Антон

ПАЛАТА №100

[Данте Спарда]

Привет, Виртуалка, пишет тебе сам Данте Спарда! Сначала пожалуюсь: что-то В.Р.-овские авторы совсем забыли про меня... Это же сколько времени прошло с тех пор, как я последний раз засветился на страницах газеты? Даже считать страшно — ведь однозначно не меньше двух лет назад это было...

А я вот про Виртуалку не забываю — в предвкушении нашинковывания монстров мелкими кусочками, я с утра за стаканчиком молока листаю страницы любимого издания. В каждом номере есть что-нибудь такое, что обязательно привлечет мое внимание, — будь то интересная кино-статья, развернутый анонс свежего хита или...

Или письмо в "Нашу Почту". Именно эту рубрику я просматриваю самой первой — благо читают В.Р.-ку самые разные люди и высказывают они почтальону самые разные мысли (особенно улыбает часто проскакивающая идея о том, что авторы сами пишут письма в "НП" — им же больше заняться явно нечем). Собственно одна из таких мыслей и послужила поводом к написанию сего открытого послания.

В прошлом номере некто Fantom666 зацепил тему антигеймерства, так вот, я считаю, что он в корне не прав. Игры не являются злом — вы только гляньте на меня! Будучи охотником на демонов, я никогда не упускаю случая поиграть в интересную игру — разве есть в этом хоть что-то предосудительное?

Главное ведь в том, что грамотно расставленные приоритеты — это залог успеха. Игры хороши (да, научно доказано, что они даже пользу игрокам приносить могут), но лишь в том случае, если они не являются образом и смыслом жизни человека. Если играющий в компьютерные игры человек не имеет силы воли, то он становится игрозависим. Он будет думать об играх везде и всегда, а это не есть хорошо. Куда как лучше уделять играм строго отведенное время — чем плохо поиграть в свежевышедший хит, скажем, часик-полтора после тяжелого учебного дня? Однозначно ничем, если в итоге предполагаемое время не дойдет до трех-пяти часов, проведенных за компьютером.


Пациент: Softik

Ну и разумеется, игры не должны конкурировать с работой/учебой и внекомпьютерным отдыхом. Если бы я проводил все свободное время, держа в руках клавиатуру и мышку, то землю заполонили бы монстры. И даже при своем очень сильном желании ни одного из них одолеть я бы не смог — нагревание пятой точкой компьютерного кресла не способствует увеличению показателей физической силы;). А так — пара часов в день в тренажерном зале + обучение в университете демоноборцев — и вот у меня уже отличное настроение и куча светлых мыслей в голове. Даже если после очередного рейда (сокращать поголовье нечисти нужно каждый день!) я уже не успею посидеть за компьютером — не велика проблема. Эта неодушевленная железяка своего времени еще дождется, не сомневаюсь.

А касательно отдыха — сейчас весна, друзья! Солнечный свет не радует только самого закоренелого циника! Какой толк насиловать свой организм и оставаться дома, если можно погреться под яркими теплыми лучами и стать чуть ли не самым счастливым человеком на свете?

Собственно, так я и сделаю. Пора уже отправить сию электронную депешу на безразмерный ящик Ануриэля (искренне надеясь, что хоть кто-то из читателей внял моим словам), а затем выйду на улицу, и, уверен, до самого заката улыбка не сойдет с моего лица. И,скорее всего, игровые exe-шники сегодня останутся "нетронутыми" =)

З.Ы. Ануриэль, ты уж расшевели авторов, дабы они составили статью о моих суровых буднях (нынешних и давно прошедших), а то о моем знакомце Дункане Маклауде написали, а меня стороной обошли. И если читателям захочется узнать какие-то совсем уж специфические подробности моей насыщенной событиями жизни — так пусть пишут об этом в "Нашу Почту", ведь только обратная связь дает понять, что больше всего интересует аудиторию!

Если я найду три сотни мудрецов, набью им рты золотом, одарю рабами обоих полов и накажу узнать, по шкуре какого животного сейчас скользит, скрипя, мой тростниковый калам, то они промолчат. Или соврут. А может, нагородят чуши о кобыле зари, льве среди людей, заодно очернят приземленность прозы, ударив чеканом бейта в гонг тут же развернувшейся дуэли пиитов... Мудрецы, они все такие. Слова в простоте не молвят.

А зверя не опознают. Я и не могу.

Не придумано имени для этого порождения магии Песков Времени.

Зато шкура прочная, гладкая, без шерсти и бородавок — почти папирус, только крепче!

Но не об этом я хотел вам рассказать. И даже не рассказать, а попросить...

Люди! Человеки! Прочие разумные, мыслящие и говорящие! К вам взываю! Кто-нибудь из вас, кто встречал меня раньше, кто видел меня, кто вел со мной беседы и поединки, кто хулил или превозносил меня, кто-нибудь! не важно — кто! вас же много, я знаю... вы должны знать, как меня зовут. Хоть один из вас сможет встать и, громко, четко, с любой, какой угодно интонацией, произнести мое имя вслух.

Потому что сам я не помню, как меня зовут.

Да, это звучит глупо, абсурдно, подурацки, но так оно и есть.

Ну, вы должны понять! Меня с детства почти никто не звал иначе, как принц. "Вы правы, мой принц", "да, мой принц", "подите сюда, мой принц", "неправильно, принц, давайте я покажу, как надо"... И это только в родном дворце! А что в гостях, у других государей? "О, кто это? — Это персидский принц. — Что вы говорите? Такой молодой еще, а уже принц." Постепенно первая прописная буква стала заглавной: даже в мыслях я стал называть себя не иначе, как Принц.

Где-то там, давным-далеко, я потерял свое имя.

И сейчас сижу перед вами, такой же безымянный, как зверь, одолживший свою шкуру для этого послания, и молю...

Кто-нибудь из вас, кто встречал меня раньше, кто видел меня, кто вел со мной беседы и поединки...

Вы можете — должны! — помнить, как меня зовут. Так скажите, а? Ну что вам стоит? Люди, человеки, и прочие разумные, мыслящие, говорящие...


Пациент: Кугель


Пациент:

Sheogorath <NewSheoth@gmail.com>

Приветствую! Приветствую всамделишных жителей выдуманного мира! Или может, выдуманных жителей мира? Я говорю не про ту скучную реальность, где к празднику смеха не выпустили поющих собак полетать по городу и даже не наклеили на деревья разноцветную листву. Я говорю про игровой мир, где люди играют в игры. А игры играют людьми.

Насколько я понимаю, безумному богу надоели психи, и он решил поговорить с нормальными людьми.

Точно сказано! Драконы, императоры, сверхлюди — какими еще именами вы себя зовете? Знаю! Я все знаю: новая игра — новое имя. Каждый год вы проживаете десятком жизней... и умираете сотней смертей. Отличная идея! Новым герцогом своих земель я назначу геймера, из тех, что проводят круглые сутки в игре. Безумцы приветствуют Линейщика, лорда Мании! Психи склоняются перед Воверoм, правителем Помешательства! Как насчет твоей кандидатуры?

Может быть, в другой раз. Лучше уж я буду гильдмастером в Lineage или WoW. От этого даже реальная польза есть: друзья и общение еще никому не были лишними. Кроме того, можно пытаться зарабатывать реальные деньги на торговле виртуальными вещами и рекламе.

Отвратительный, скучный реал! От него за милю несет Серым маршем! Вы посмотрите только на этих прагматиков, вечно несущих чушь про конкурентоспособность, коммерческие ходы, раскрученность брендов и прочие труднопроизносимые штуки. Стоит какой-нибудь оригинальной игре зазеваться, как прагматик обстреливает ее ярлыками "треш", "низкобюджетный проект" и "забагованная бета", после чего отправит ее на свалку. Они хотят заполонить виртуальный мир легионом своих серых однотипных игр, всюду сунут свою мерзкую рекламу, а то и неприкрытую агитацию. Дух, атмосфера, красота и увлекательность игры — пустой звук для этих миньонов Серого марша!

Действительно, мало кому придется по вкусу, если в играх появится масса рекламы. И мы боремся с ним, как можем. Ни один обозреватель не поставит хорошую оценку игре, от которой несет сомнительной пропагандой или откровенным стремлением "срубить бабло".

Но еще больше я не терплю преторианцев Джигаллаха — FPSoHDR-ов. По-моему, милое имя! Я их так называю из-за странных звуков, которыми они пользуются вместо речи. Потоком аббревиатур и непонятных слов эти приспешники Рассудка наглухо загоняют в транс неокрепший разум. Помните, если вы все же попали под умопомрачающее влияние FPSoHDR-а, немедленно отвлеките его убойным вопросом. Например: какая вода больше похожа на настоящую, водопроводная или шейдерная? Будь я принцем вашего мира, я превратил бы их в камень. Причем Pentium 2, какой-нибудь. Великолепно: кремниевый старик рассуждает об IT новинках. Впрочем, в Новинках такая картина не в новинку.

Странный язык терминов и аббревиатур — это язык создателей компьютерного мира. Если бы мы не пользовались им, обсуждая игры, то наверняка запутались бы в собственной речи. Поэтому расширяйте свой словарный запас, чтобы даже в компании фанатов-технарей вас принимали за своего.

Сейчас, в моей голове родился вопрос: если фанаты технологий ищут в играх технологичность, то кто же ищет в играх кровавость и жестокость? Я срочно хочу познакомиться с этими людьми! Мы станем друзьями: я очень люблю жестокость, а мой мир порой очень жесток. Я знаком с книжками первопроходцев славянской фэнтези и воссоздал мир их мечты, Never-never Land, на Дрожащих островах. Особенно я в восторге от своей импровизации на тему "Ведьмак" Сапковского: если одна из лучших игр прошлого года получила возрастной рейтинг 18+, то моя игра, пожалуй, получит 90+ рейтинг! Милости прошу ко мне в гости!

Как же такой поклонник жестких книг Сапковского не снизошел до его статьи "Пируг или нет золота в серых горах"? В ней доступно рассказано, чем отличается хорошая фэнтези от криминальной хроники, и почему одни писатели-фэнтезисты становятся кумирами миллионов, а другие — посмешищем критиков. Жаль, что многие геймеры тоже не чувствуют грань между реализмом и садизмом, чем вовсю пользуются ненавистники компьютерных игр.

Также я давно знаком с геймерофобами. Эти господа боятся отдыхать за компьютером: вдруг засосет, затянет и не отпустит. Они боятся детей: вдруг это геймер? Дорогие геймероненавистники, срочно прекратите беспокоиться! Когда реальный мир уничтожат геймеры, вы сможете перебраться в мое царство, в уютный край Слабоумие, где найдете много друзей-параноиков.

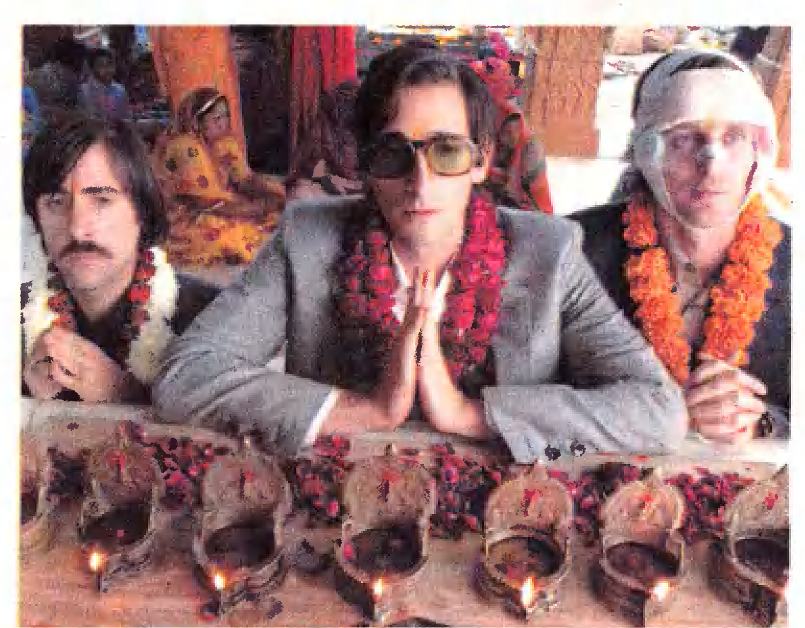
Вижу, вы уже прониклись моим ходом мыслей. Стали немного похожи на меня. Пора с вами распрощаться, чтобы вы подумали над моими словами. До встречи, и пусть вашем мире царит мир.

По правде говоря, немного не понял концовку. Как, например, я могу быть похож на Шеогората, если у Шеогората явное раздвоение личности?

P.S. Как брат, Ауриель. Именно как брат.

Бог безумия забыл упомянуть самую странную категорию игроков: геймеров-нежить. Тех, кто не покупает диски, не играет в игры, не читает про игры в газетах и журналах. Все новинки считает вторым сортом, геймеров — деградирующими детьми, любую статью — ламерством. И, тем не менее, постоянными циничными комментариями на форумах мешает получать удовольствие от игры другим людям. Друзья, не превращайтесь раньше времени в стариков, почаще заставляйте работать фантазию, снисходительнее относитесь к чужому творчеству, и виртуальный мир будет долго приносить вам радость.

КИНО



Поезд на Дарджилинг. Отчаянные путешественники

Название в оригинале: *The Darjeeling Limited*
Жанр: *комедия, драма, приключения*
Режиссер: Уэс Андерсон
В ролях: *Оуэн Уилсон, Эдриан Броуди, Джейсон Шварцман, Амара Каран, Уоллес Володарски, Варис Ахлувалиа, Ирфан Кхан, Барбет Шредер, Камилла Разерфорд, Билл Мюррэй*
Продолжительность: *91 минута*

"Мы еще не нашли себя"

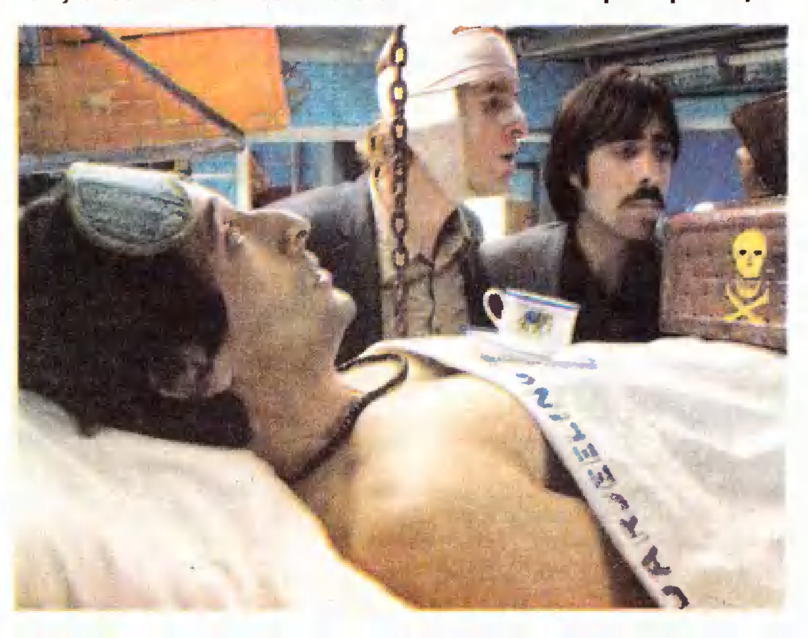
Что может быть крепче семейных отношений? На этот вопрос правдиво сможет ответить человек, проживший часть своей жизни под одной крышей с большой и дружной семьей и разделивший с ней все горести и радости. Кто, кроме семьи, способен вечно прощать ложь, предательство, измены, поддержать в самый нужный момент, стать последним убежищем от ополчившегося на тебя со всех сторон мира? Но как часто мы, занятые решением своих проблем, забываем про самых близких людей, которым, возможно, в этот момент нужны наши помощь и сочувствие? Это порой приводит к ухудшению внутрисемейных отношений, а в конечном итоге создает глубокую пропасть непонимания между членами семьи. А преодолеть ее в одиночку уже нет ни сил, ни времени, тем более что никто особо не желает идти "на контакт". Похожую ситуацию в своем новом фильме "Поезд на Дарджилинг" обыграл Уэс Андерсон, у которого талант мастерски донести до зрителя смысл своей картины.

"Итак, полигон событий расположен в стране джунглей, священных коров и древнейших религий — жаркой Индии. Место основных действий — пассажирский поезд, идущий через всю страну. Объекты — братья Питер и Джек. Цель — совместное посещение культовых мест и достижение духовного единения для встречи... ну, впрочем, я это им скажу чуть позже". Такая схема будущего путешествия сложилась в голове Фрэнсиса Стюарда задолго до того, как он, зайдя в купе, застал там тех, кого страстно желал увидеть — своих младших братьев. Обменявшись сухими приветствиями, Фрэнсис в двух словах обрисовал план намеченных "мероприятий", совершенно не представляя, в какие передряги они попадут, прежде чем снова станут единым целым — семьей.

Как часто, собираясь в кино или усаживаясь в кресло перед телевизором, вы рассчитываете отдохнуть? Я говорю не о потоке хлещущего адреналина, как при просмотре боевика, и не о триллере, когда извилины скрипят, угадывая очередной поворот сюжета. Речь идет о полном расслаблении, когда ощущаешь теплоту, разливающуюся по телу, и необычайную ясность мыслей. Я это к тому, что "Поезд на Дарджилинг" — прекрасный релаксант после тяжелого дня и прекрасное лекарство от плохого настроения. И заслуга в этом Андерсона, прикрывшего основную идею ленты прозрачным покрывалом, скроенным из тонкого юмора и непередаваемой индийской экзотики. Смешные ситуации перемежаются с грустными, подчас философскими, создавая неповторимую атмосферу легкости, которая усиливается благодаря насыщенной пестроте и загадочности показанной Индии (никакой блеклости и бесцветности антуража здесь нет, у фильма есть четкая цель — вызвать положительные эмоции, а не нагнать тяжелый "депрессняк"). Характеры героев, трех братьев, прекрасно раскрыты благодаря актерскому трио Оуэн, Броуди, Шварцман.

Смотреть ленту под исключительно индийскую музыку, позволяющую настроиться на необходимый лад, доставляет огромное удовольствие. Если опостылела серость будней нашей несовершенной жизни и хочется немного разбавить ее "эмоциональными красками", обязательно гляньте эту картину, она вам определенно понравится.

Тарас Тарналицкий



Территория девственниц

Название в оригинале: *Virgin Territory*
Жанр: *комедия, приключения, драма*
Режиссер: *Дэвид Лэленд*
В ролях: *Хейден Кристенсен, Миша Бартон, Кристофер Иган, Тим Рот, Сильвия Коллока, Корал Бид, Джулия Бьянкини, Сильвия Бруни, Райан Картрайт, Мэттью Риз*
Продолжительность: *95 минут*

"Не все девственницы — ангелы"

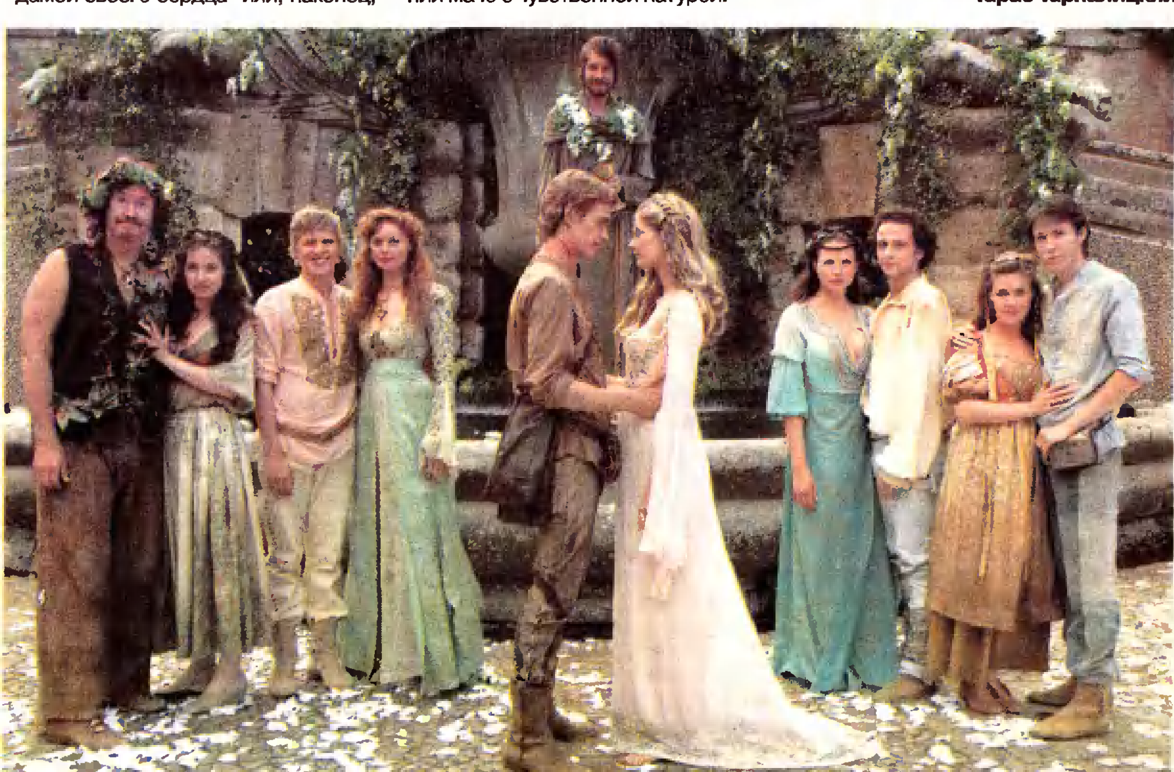
Фильм "Территория девственниц" Дэвида Лэленда, очутившийся в мировом прокате в начале зимы прошлого года, добрался и до нас, фактически открыв сезон весеннего кино. Подразумевается, конечно же, комедия и, конечно же, про любовь, а как иначе, ведь самое время для первого щебета прилетевших с юга птиц, оживления природы после непродолжительного сна и бессонных ночей, проведенных под несмолкаемый шум местных разборок "мартовских" котов. Ну чем не заманчивый предлог скоротать весенний вечер вместе с "дамой своего сердца" или, наконец, завязать романтические отношения с очаровательной мадемуазель из соседнего дома? Главное ленту посмотреть заранее самому, дабы не оказаться в дурацком положении и не быть превратно понятым...

Замахнувшись на классику эпохи Возрождения, Лэленд, судя по рекламе, взял за фундамент для своей очередной ленты литературное творчество Джованни Боккаччо, добавив от себя юмор в стиле молодежных комедий типа Американского пирога. Как оказалось, Боккаччо тут и "не пахнет", сценарист, он же режиссер, все нещадно вырезал, не тронув лишь основное место действий — средневековую Италию. Комедийная составляющая не поднимается выше уровня несмолкаемых разговоров о необходимости сохранять невинность до свадьбы и хохм о развратности монашек, что быстро приедается, "вырывая на корню" весь интерес к дальнейшему просмотру. Сидеть и наблюдать банальность отношений любовного четырехугольника с его шаблонными участниками: если злодей — то обязательно отвратный мужлан, если благородный принц — то без сомнений мачо с чувственной натурой.

Актерский состав на этом фоне смотрится отменно: бывший Скайуокер Хейден Кристенсен играет заглавную скрипку, ему аккомпанируют Миша Бартон (редкое имя для английской актрисы) в роли главгероини, "старый" злодей Тим Рот и Мэттью Риз — новгородский князь весьма сомнительного происхождения. Но, так или иначе, к середине фильма скукота одолевает смертная.

Неоднозначное получилось кино. Вроде комедия, но шутки либо с пошловатым оттенком, либо не смешные вовсе. Вроде драма, но то ли я не понял, то ли режиссер "перестарался", ничего кроме романтических переживаний о поиске настоящей любви лицезреть не пришлось. А приключения, в принципе, получились захватывающие, но уж слишком однообразные. Любители средневековой, и не только, романтики и "сентиментальных соплей" не пропустите — вам определенно понравится, остальным только в компании с любимой девушкой, иначе впустую потратите время — прекрасно выспаться можно и дома.

Тарас Тарналицкий



Сыщик

Название в оригинале: *Sleuth*
Жанр: *триллер, детектив*
Режиссер: *Кеннет Брана*
В ролях: *Майкл Кейн, Джуд Лоу, Дэвид Барон*
Продолжительность: *87 минут*

"Это игра между нами"

Стоя на улице и просматривая афишу будущих кинопремьер, я обратил внимание на постер фильма "Сыщик". Два лица, изображенные на плакате, напряженно смотрящие в глаза друг другу навеяли мысль об очередной детективной ленте в духе хороший коп против главаря мафиозной группировки. И пойти бы мне на какой-нибудь очередной блокбастер, но уж в больно знакомых "профилях" на постере без труда узнавались Майкл Кейн и Джуд Лоу. А присутствие в фильме всего лишь трех актеров еще больше подогрело и без того настойчивое желание посмотреть ленту. Сбегав в кассу за билетом и примостившись в одном из кресел кинозала, меня все еще "терзали" сомнения о верности сделанного выбора в пользу "Сыщика", пока, после первых просмотренных минут картины, я в буквальном смысле слова не отрешился от действительности. "Очнувшись" только после появления титров с ощущением легкого озноба, бодро зашагал домой, твердо намереваясь пополнить свою двд-коллекцию фильмов последним творением режиссера Кеннета Брана.

Видимо, решив, что слияние кинематографа с театральной сценой будет отличной идеей, режиссеры и авторы пьес, мюзиклов и спектаклей начали совместную работу по выводу на большой экран всех таинств "подмостков". Кеннет Брана, совмещающий режиссерское амплуа с актерским, которого хлебом не корми, дай снять что-нибудь в "театральном" духе, представляет "очередной" перенос пьесы Энтони Шаффера в кинотеатры. А "очередной" он поскольку первая попытка была предпринята Джозефом Лео Манкевичем в бородатом 1972 году, получившая в отечественном прокате название "Игра на вылет". Кеннет, не "изобретая велосипед", пригласил на роль "обманутого мужа" Майкла Кейна, сыгравшего в старой версии ленты роль молодого любовника жены главного героя, которая в римейке Брана досталась смазливому Джуду Лоу.

Майло Тиндл, приехавший по приглашению известного беллетриста Эндрю Уейка в роскошный особняк, получает заманчивое предложение разыграть ограбление в обмен на приличную сумму наличности и "добро" автора на развод с женой. Начавшаяся актерская игра в красках раскрывает весь творческий потенциал дуэта. Контраст чувств и эмоций постоянно смещается от безграничной лжи и обмана к еще более безграничным злобе и ненависти. А "замкнутость" разворачивающихся событий создает эффект присутствия получше любых "3d"-очков. Нечто похожее вы могли видеть совсем недавно в картине "12" Никиты Михалкова.

Работа оператора выше всех похвал: удачно взятые ракурсы персонажей на пиках их эмоциональных взрывов заставляют непроизвольно хлопать в ладоши. Изюминку добавляет и удачная находка наблюдения за героями с помощью камер слежения. Что и говорить, Брана еще раз доказал свою мастеровитость в деле экранизации театрального волшебства. Браво, Кеннет, браво!

Тарас Тарналицкий



КИНО

Разыскивается герой

Название в оригинале: *Hero Wanted*
Жанр: *боевик, драма, криминал*
Режиссер: *Брайан Смрз*
В ролях: *Кьюба Гудинг мл., Рэй Лиотта, Норман Ридус, Гари Кейрнс II, Томми Флэнеган, Жан Смарт, Ким Коутс, Стивен Козловски, Бен Кросс*
Продолжительность: *94 минуты*

"Дорога в ад вымощена благими намерениями"

Если твой карьерный рост остановился на уровне между плинтусом и полом и остается таким по сей день, а мечты о долгожданном предложении, одним махом решающем все насущные проблемы, тают как прошлогодний снег, следует не сидеть сложа руки, а приступать к решительным действиям. Услышав это, Брайан Смрз, руками подперев бока аки заправский супермен, со словами "Надо ж когда-то начинать!", как рядовой житель США, которому на ночь в детстве рассказывали любимую сказку о легендарной "американской мечте", кинулся сломя голову испытывать удачу на новом для него поприще — режиссуре. Точно зная, что самое главное в этом деле — желание, а остальное как-нибудь приложится, Брайан задался вполне логичным вопросом — "А чего бы такого снять? Комедию — сложно, зрители могут юмор не понять, блокбастер — дорого, продюсеры чуть что голову отгрызут по самые пятки, драму — не интересно, самому скучно будет снимать, боевик — а вот это в самый раз, это я смогу!". Определившись с жанром, последовали поиски более-менее сносного сценария. На счастье, Брайан набрел на таких же, как и он, "неоперившихся" сценаристов — братьев Ло. Собрав каким-то чудом 10 млн. американских рублей, Смрз, наверняка с помощью магии вуду, затянул на съемочную площадку кучу голливудских знаменитостей и, отрешившись от мирских дел, начал творить...

Как обычно говорят в подобных случаях: первый блин вышел комом. Дело вовсе не в природных катаклизмах, колдовских наговорах и прочих отговорках, старине Брайану простонапросто не хватило опыта проведения киносъемок и "манипуляций" с актерами на съемочной площадке. "Голливудская братия" бледно смотрится на тусклом фоне одноклеточного сторилайна о хорошем парне, беспощадно мстящем "отмороженным" бэдгаям за искалеченную девушку, и таким образом оправдывающимся в чем-то за ошибки прошлого.

Шаблонность — скрытая "кочка" каждой второй бюджетной ленты, о которую постоянно спотыкается проект Брайана. Если сюжет время от времени преподносит парочку сюрпризов и о его "штампованности" можно еще поспорить, то в защиту основных героев фильма ничего нельзя сказать. Что хотел от Фленегана, Кейрнса и Ридуса получить в итоге Смрз, неизвестно, но факт остается фактом — с ролями отрицательных персонажей они не справились. Получилось как в загранпаспорте — штамп на штампе. А постоянная канитель душевных терзаний Кьюба Гудинга, то есть его персонажа Лиама Чейза, толком не дает логичного объяснения поступкам главгероя. "Прикрученные" флешбеки, ставшие уже обязательным атрибутом большинства лент, представляют собой куски просто вырезанного видео из будущих сцен и так запутывают зрителя, что поневоле разочаровываешься, когда возникшей интригой банально не сумели воспользоваться.

Но что это я все о грустном и о грустном, есть в фильме и положительные моменты. Action-сцены, полные перестрелок, брутальных убийств и жестокости, ясно дают понять — ограничительный рейтинг по просмотру ленты поставлен не просто так.

В целом же кинодебют Смрза чем-то напоминает наспех приготовленное блюдо: там недосолили, там переперчили, а остальное вообще забыли добавить. Бахвалится Брайану практически нечем, прокат ленты наверняка окупит затраты на съемку, но желаемой славы, известности и денег его режиссеру он наверняка не принесет.

Тарас Тарналицкий





Приют

Название в оригинале: *El Orfanato*
Жанр: *ужасы, триллер, драма*
Режиссер: *Хуан Антонио Байона*
В ролях: *Белен Руэда, Фернандо Кайо, Роджер Принцеп, Мэйбл Ривера, Монсеррат Карулла, Эдгар Вивар, Оскар Касас и др.*
Продолжительность: *110 минут*

"Один, два, три — дотронься до стены"

Какая кинематографическая связь может быть у совершенно разных на первый взгляд стран? Далекой Японии, места сосредоточения воинственных самураев, отцветающих сакур и загадочных гейш-танцовщиц, и вездесущих США, с "исключительно полезными для здоровья" Макдональдсами, звездным Голливудом и знаменитым дядей Сэмом. Ответить бывает непросто, но, чуток "пораскинув" мозгами, ответ рано или поздно осенит голову. Многие об этом знают, многие об этом догадываются, а многим вообще все равно; в любом случае, только Япония и США на радость жителям всего земного шара снимают качественные ужасы. Оригинальность идей и неповторимость атмосферы восточных horror-ов противостоит зрелищности, кровавости и "сериальности" их звездно-полосатых собратьев, создавая жесткую конкуренцию за зрительское внимание и вытесняя с экранов дешевый ширпотреб. Такой "отбор" не помешал вклиниться в эту борьбу испаноговорящим режиссерам, привнесшим в жанр часть своего духовного мира и изменившим стереотипное мнение о вроде бы очевидных вещах...

Реклама незаменимый двигатель прогресса. Что правда, то правда — кинопиарщики честно отрабатывают свой хлеб, преподнося обычную картину как можно более интригующе и значимо. Так и "Приют" позиционировался как фильм мэтра зарубежного кино Гильермо Дель Торо, создателя нетленок "Лабиринт Фавна", "Блейд II" и "Хеллбой". На самом же деле Гильермо выступил лишь в качестве одного из продюсеров, а в режиссерском кресле находился малоизвестный массовому зрителю испанец Хуан Байона. "Рекламная утка" сделала свое дело, но разочарование, ввиду открывшегося подвоха, появляется лишь на первых порах, уступая в дальнейшем место неподдельному интересу к происходящим на экране событиям.

Байона снимал "Приют" по классическому образцу американских ужастиков, взяв в качестве фундамента фильма банальную историю о доме полном призраков, которые так и норовят втянуть гостей в свою зловещую игру. Опять какой-нибудь стандартный ужастик из разряда "одноразовых" убийц свободного времени? Совсем нет, Хуан славно потрудился, создав особую атмосферу и заполнив ленту до краев страданиями, любовью и невыносимым горем главной героини, умело играя на струнах чувств, непринужденно заставляя сопереживать. Сюжет идет как по накатанной, начиная от спокойных эпизодов с семьей, живущей в старом детском приюте, переходя к нарастающей тревожности сходящей с ума женщины, отчаявшейся найти своего ребенка, и обрываясь на счастливой, по-своему, развязке истории. Актерская игра не столь блестяща, чтобы ей можно было восхищаться, но и откровенной халтуры замечено не было.

В целом получился неплохо снятый драматичный ужас-триллер с вкраплением толики оригинальности. Скромненько так и со вкусом.

Тарас Тарналицкий

10.000 лет до Нашей Эры

Название в оригинале: *10.000 B.C.*
Жанр: *приключения*
Режиссер: *Роланд Эммерих*
В ролях: *Стивен Стрейт, Камилла Бель, Клифф Кертис*
Продолжительность: *109 минут*

Высоко-высоко в горах живет племя ягалов. Мужчины охотятся на мамонтов, женщины поддерживают огонь в домашнем очаге, а маленькие мальчики готовятся стать мужчинами. Или влюбляются, как наш герой Делех.

Все началось с того, что в соседнем разоренном племени находят девочку с голубыми глазами. И тут же старая мудрая ведунья делает зловещее предсказание: во время большой охоты себя проявит новый лидер, возьмет в жены светлоглазую девушку, которая исполнит древнее пророчество, а затем придут злые четырехногие демоны и всех погубят...

Вообще, фильм оставляет неоднозначное впечатление. С одной стороны, это яркая и захватывающая картина, но с другой — просто чудовищные фактические огрехи, что может начисто перечеркнуть все положительные эмоции от просмотра. Режиссер решил не заморачиваться на таких вещах, как исторические и географические рамки.

Спустившись с гор, уже буквально через день наши герои оказываются в тропическом лесу, где подвергаются нападению гигантских плотоядных страусов, а затем вовсе оказываются в Древнем Египте (расцвет которого приходится самое раннее на III-IV тыс. до н.э).



Вы где-нибудь видели подобную глупость? Дальше — больше: злодеям, смахивающим на выходцев из Ирана или Ирака, пленные ягалы нужны для строительства пирамид. И заключительный аккорд ляпов — мамонты, которые тягают стройматериалы и изнывают от жары под палящим африканским солнцем.

Хотя драматичные моменты в фильме присутствуют, актерская игра все же может показаться вялой и скучноватой. Но это скорее из-за того, что древние люди кроме как ликование от забитого мамонта и не знали других эмоций — где здесь было развернуться актерам?

Из компьютерных зверушек внимания заслуживают разве что мамонты и страусы. Можно было бы причислить к их компании и анонсированного саблезубого тигра (в рекламном трейлере его показывали), но как раз-таки он оказался реализован хуже всех.

И хотя содержание, к сожалению, мало чем порадовало, зато финальная битва рабов и угнетателей поистине потрясающая, да и музыкальное сопровождение у картины на достойном уровне.

Думаю, любителям легенд и приключений этот фильм стоит посмотреть, а вот тем, кто ценит исторические реалии, все же следует подождать чего-то более правдоподобного.

Ольга Лончакова

ДЕТСКИЙ УГОЛОК

Барби. Русалочка

Название в оригинале: *Barbie: Mermaid Adventure*
Жанр: *квест*
Разработчик: *Activision Value*
Издатель: *Activision*
Издатель в СНГ: *1С*
Количество дисков: *1CD*
Системные требования: *процессор 300 Мгц, 128 Мб оперативной памяти, 200 Мб свободного места на жестком диске, видеокарта, звуковая карта, 24х скоростной привод CD-ROM*
Рассчитана на возраст: *4 — 6 лет*



Одной из самых популярных девчачьих игрушек определенно не дают покоя лавры диснеевской Русалочки — иначе с чего бы светловолосой кукле обзаводиться рыбьим хвостом и нырять в глубины океана? Разумеется, чтобы закатить вечеринку... то есть, я хотел сказать, устроить веселый праздник для обитателей синих глубин. Да вот незадача — почему-то перестала сиять волшебная раковина, без яркого света которой веселья ну совсем никак не получится! А "вернуть к жизни" этот подводный генератор радости могут только три радужных дельфина, которые очень некстати разбрелись по разным уголкам океана...

Надо отдать должное Activision Value — их простенький подводный квест получился на редкость симпатичным. Океанские глубины покоряют взор маленьких игроков яркими цветами, коралловыми "зарослями" и снующими туда-сюда косяками разноцветных рыбешек — и это притом, что игра выполнена в 2D и, соответственно, совершенно не требовательна к ресурсам компьютера (жаль только, без диска она запускаться не хочет). Конечно, взрослых игроков, избалованных "кризисами", такой картинкой не удивишь — но на кой нам сдались эти взрослые? Главное, чтобы малышам игра приглянулась — а она им обязательно приглянется, уж будьте уверены. По крайней мере, девочкам "Русалочка" понравится точно, все-таки Барби — в первую очередь девчачья игрушка.

Больших игровых локаций в подводном квесте всего три, причем проходить их разрешается в любом порядке — более того, вы вольны покинуть уровень, когда вздумается, а потом вернуться и доиграть миссию. Прежде чем добраться до дельфинов, Барби придется выполнить несколько побочных квестов — раздать приглашения на праздник океанским музыкантам, а также сыграть в мини-игры (коих по две штуки на каждом уровне).

Отмечу, что местные аркадные игрушки коротенькие, но интересные. Набор очень разношерстный: беготня по лабиринтам за осколками короны принцессы Барби (по коридорам приходится плутать морскому коньку Самике — помощнику главной героини), вариация на тему пинг-понга, одно "танцевальное" задание ("подбери рыбке пару для репетиции праздничного танца") и даже примитивная "стелс-миссия", в которой Барби придется осторожно передвигаться по неким "океанским яслям", переполненным спящими малышами-рыбешками. Все мини-игры ориентированы подчеркнуто на детскую аудиторию, и ни в одной из них главного героя или героиню не могут убить. И даже небольшого вреда никто из обитателей океана центральным персонажам причинить не в силах.

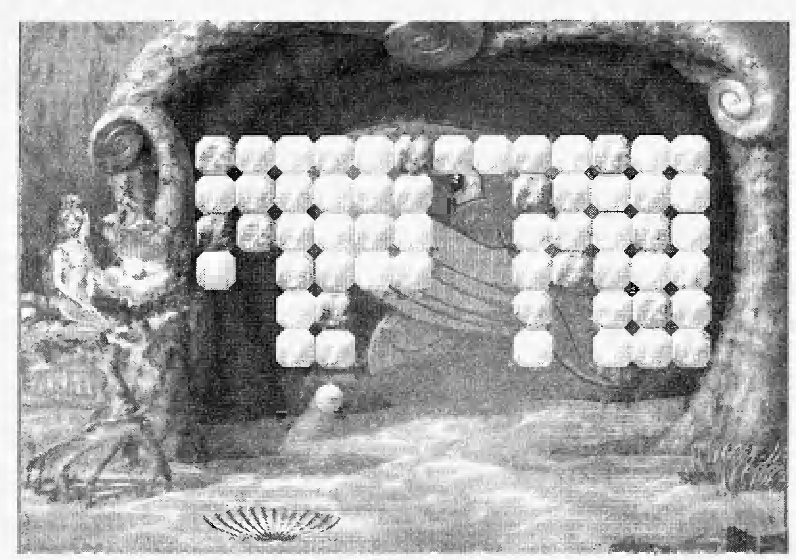
Во время путешествия по основным локациям героям время от времени будет встречаться Рыба-клоун — местный юморист, обожающий травить анекдоты. Правда, с чувством юмора у него не очень, но вот Барби и Самику его шутки здорово веселят.

Как только аркадные игрушки будут пройдены, а все музыканты на локации получат приглашения на праздник, тут же из какой-нибудь норы высунет морду "главный приз" — местный радужный дельфин. Найти его — пара пустяков, потому что заботливые разработчики вывешивают на локации серебристую дорожку, которая и приводит героиню к цели. А после того, как юный игрок переговорит со всеми тремя дельфинами, подходит очередь дополнительных заданий. Здесь все тоже проще некуда — от маленького геймера потребуется украсить корону и ожерелье Барби разноцветными камнями, да помочь приглашенному оркестру подобрать музычку для праздника (самим создавать композицию не придется, достаточно просто выбрать приглянувшуюся мелодию из предложенного списка). А наградой за труды станет веселый танец обитателей океана.

Звуковое оформление игры подстать графике — и здесь нужно сказать спасибо в первую очередь локализаторам из "1С", приложившим достаточно усилий для того, чтобы оживить характеры обитателей подводного мира. Правда, болтают в игре только Барби, Самика и Рыба-клоун, все остальные предпочитают отмалчиваться — ну да на то они и рыбы. А вот Русалочка очень любит поговорить, да и спеть она тоже не прочь — после того, как пройдете игру, не спешите сразу ее покидать. Самый лучший музыкальный трек — легкую "молодежно-роковую" композицию на русском языке — локализаторы приберегли для финальных титров. А на еще один приятный бонус можно полюбоваться в главном меню — это я про "Лебединое озеро", красивый видеоролик с участием персонажей вселенной Барби. Не пойму только, то ли это просто отдельный видеоклип, то ли — трейлер следующей "Барби-игры"?

Оценка: 10. Вывод: "Барби. Русалочка" — это отличный подарок для любой девочки дошкольного возраста, не брезгующей компьютерными игрушками. Красивая картинка, интересный, пусть и донельзя упрощенный сюжет, обилие занимательных мини-игр, а также приятные бонусы — вот такой и должна быть идеальная детская игра.

AlexS







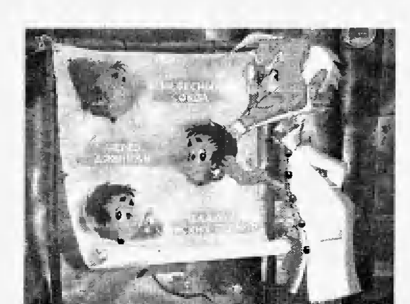
Атлантида

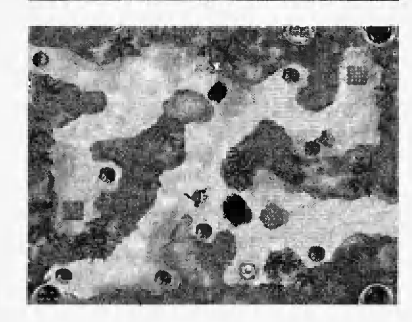
Жанр: *аркада*
Разработчик: *Sunmedia*
Издатель в СНГ: *1С*
Количество дисков: *1 CD*
Системные требования: *MS Windows 5/98/NT/2000/ME/XP; DirectX 9.0; процессор с частотой 300 МГц; ОЗУ 32 Мб; видеокарта, способная работать в разрешении 800X600 точек в 16-битном цвете; совместимая с DirectX звуковая карта*
Рассчитана на возраст: *3-5 лет*

Атлантида... Загадочный материк, некогда поглощенный бушующими океанскими волнами... или же просто красивая сказка, дошедшая до нас из глубины веков? Проходят десятилетия, но снова и снова находятся смельчаки, готовые посвятить свою жизнь поискам затонувшего континента или развенчанию "атлантического" мифа. Одним из таких исследователей в молодости был и наш безымянный герой. Нет, сейчас он, конечно, уже очень стар и давно не помышляет об опасностях и приключениях. Но когда-то именно он был в числе тех, кто отправился на поиски Атлантиды. И именно его поиски увенчались успехом.

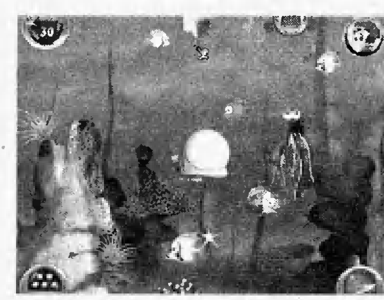
Приключения этого отважного парня, очевидно, впоследствии легли в основу игрушки "Атлантида". Сразу оговоримся — детище поляков из Sunmedia не имеет абсолютно ничего общего с квестовой "атлантической" серией от Cryo Interactive и с грядущей RTS Atlantis от World Forge. Нет, польская "Атлантида" — это классическая аркада, в основу которой положена, в сущности, интересная, но отвратительно реализованная идея. Еще лет двадцать назад на аркадных автоматах и восьмибитных приставках такая вот простенькая поделка смотрелась бы очень достойно — но сегодня даже в мире детских игрушек найдется множество более интересных и симпатичных аркадных проектов.

Путешествие отважного героя к Атлантиде начинается с коротенькой прогулки по воздуху (тут отличились наши локализаторы, окрестившие первую локацию просто гениально — "Небесный сокол"). Гоняем по экрану пузатый самолетик вверх да вниз, вправо да влево, собираем бочки с топливом, подвешенные на воздушных шариках, избегаем столкновения с агрессивно настроенными чайками... Все, на этом список доступных на первом уровне развлечений исчерпан. Графика и звук — самых лестных отзывов... удостоились бы, вздумай я показать эту прелесть геймерам конца 80-х годов. Сложность — братцы, не смешите меня. По отношению к некоторым современным проектам на страницах "Виртуальных радостей" применяется меткий термин "спинномозговой". Так вот, первая аркадная игра в сборнике "Атлантида" — проект даже не спинномозговой, а "полубессознательный". Даже маленький ребенок запросто сможет пройти его, тыкая кнопки-стрелки как попало и при этом абсолютно не глядя на экран. Потому и пункт "Помощь", который предусмотрели в меню разработчики "Атлантиды", тут явно не к месту.









Собрав урожай из воздушных шариков и распугав всех пернатых, наш герой спускается с небес на землю для того, чтобы чуток побегать по джунглям. По лесным тропическим лабиринтам (на которые мы любуемся с высоты птичьего полета) туда-сюда носятся веселые мартышки. Сталкиваться с ними герою нельзя — коснувшись обезьяны, покоритель Атлантиды начинает чувствовать себя неважно, а после трех-четырех касаний так и вовсе отбрасывает коньки. Инфаркт у него, что ли, случается при многократном контакте с мохнатыми человекообразными существами? Стоит также учесть, что на многих лесных тропинках неизвестно кем выкопаны глубокие ямы. А поскольку прыгать наш безымянный смельчак не умеет, для того чтобы преодолеть ямы, приходится накрывать их деревянными решетками, которые некто разбросал по джунглям. В общем, на "тропических" локациях сложность игры вырастает на порядок — из бездумной аркады "Атлантида" превращается в примитивную "бродилку". Однако вместе со сложностью возрастает и нудность игры — если "воздухоплавательная" операция проходилась нами за считанные минуты, то "лесными лабиринтами" разработчики, очевидно, решили несчастных геймеров накормить до отвала. Стойкое отвращение к лесам и мартышкам вырабатывается уже на третьей локации — а ведь до конца игры еще далеко.

Но вот "обезьяньи леса" остаются позади, герой седлает субмарину и спускается в океанские глубины. Поздравляю — мы вернулись к тому, с чего начали. Вся разница в том, что теперь вместо бочек с топливом — пузыри с воздухом, а вместо птичек — подводные хищники. Правда, океанская локация смотрится чуть покрасивее предыдущих уровней из-за множества разноцветных рыбок, порхающих в глубинах туда-сюда. А вот музыкальное оформление не меняется абсолютно — во время подводного плавания из колонок льется та же самая нудная музычка, что играла на предыдущих уровнях. Впрочем, музыку всегда можно выключить — спасибо разработчикам и на этом.

Напоследок к обширному списку "достоинств" "Атлантиды" следует добавить еще один неслабый "козырь" — игра не требует установки на жесткий диск, и, соответственно, без оригинального CD запускаться отказывается.

Оценка: 3. Вывод: Мамы и папы — хватайте детишек и бегите от примитива под названием "Атлантида" как черт от ладана. Незачем травмировать неокрепшую детскую психику такими страшными игрушками. С другой стороны, если вы вознамерились выработать у ребенка стойкое отвращение к компьютерным играм — то для этого "Атлантида" отлично подойдет.

AlexS

ПЫЛЬНЫЕ ПОЛКИ

Killer Instinct

Жанр: *Fighting*
Разработчик: *RARE*
Издатель: *Nintendo*
Игры серии: *Killer Instinct (1994; Ultra64, SNES), Killer Instinct 2 (1995, Ultra64), Killer Instinct Gold (1996, N64)*

Давно хотел заценить KI. Игра очень заметная. В некотором смысле — культовая. Но как к ней подступиться, просто ума не приложу. Не любит она меня — и все тут. Мстит, наверно, за то, что по молодости зажигал с МК.

Когда-то проект позиционировался как "убийца" Mortal Kombat. Опыт показывает, что такие "убийцы" сами долго не живут, но в случае с Killer Instinct все оказалось не так однозначно. В разработке принимала участие та же Midway, а игра получилась достойной и сумела завоевать немалую популярность.

Первая часть считается более атмосферной, более серьезной и более удачной. Вторая, конечно, тоже хороша. Но многим она, почему-то, кажется несколько "клоунской", особенно если ее сравнивать с суровым эпизодом номер один. Разница между "автоматными" и "снесовскими" версиями KI гораздо более заметна, чем отличие между ними же в МК. Достаточно сопоставить размеры. Три с небольшим MB в версии для Super Nintendo против почти сотни мегабайт в варианте для аркадной машины. Поэтому имеет смысл немного помучить Интернет и скачать именно "большую" аркадную версию.

При разработке игры была применена довольно оригинальная технология, и в свое время графика KI считалась верхом совершенства и реалистичности. Ну, не знаю. Если бы в жизни все люди были пластмассовыми или резиновыми, тогда да, визуальный ряд игры можно было бы назвать реалистичным. А так — просто свежо и оригинально. Достаточно красиво. Но не более того. За относительным реализмом — по-прежнему к МК. Это все к тому, что касается персонажей-людей. К бойцам-монстрам, а также бэкграундам, спецэффектам и прочему претензий нет никаких. Анимация небезупречна, но на уровне явно выше среднего. Короче, к технической стороне игры вопросов не возникает.

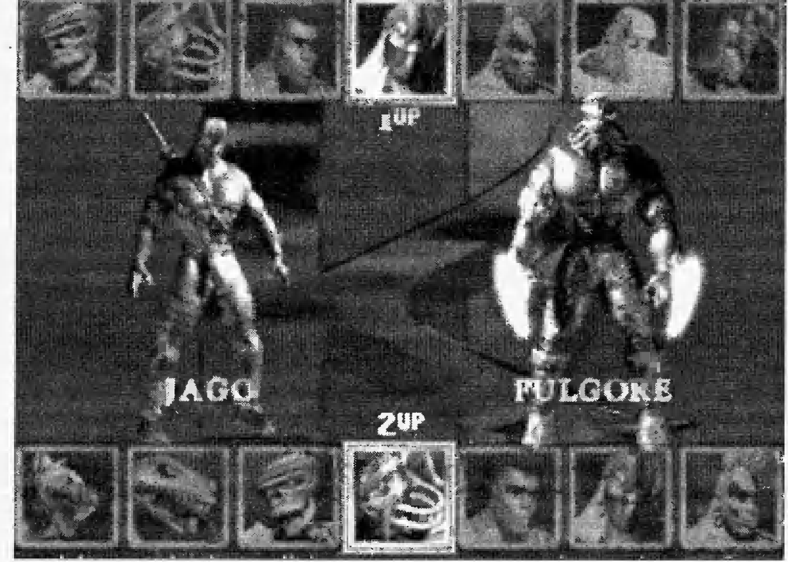
Боевая система. Тут создатели наворотили такого!.. Когда просматривал списки комбо, у меня натурально глаза на лоб лезли. Количество всевозможных видов движений, ударов и прочих фишек и примочек просто огромно. Навскидку. Combo Breaker (прерывание комбо противника), Last Breath (возможность продолжить бой после "смерти", вроде как "а я из последних сил"), Combo, Air Combo, Speed Combo (тут более-менее понятно), No Mercy (типа фаталити), Humiliation (бой заканчивается танцем "униженного" противника), Air Juggle (не даем оппоненту жизни, когда тот подброшен в воздух), Ultra, Knockdown Attack, Shadow Move, Reverse Control Move — не уверен, что перечислил все.

Плохо то, что способы выполнения всего этого добра отнюдь не очевидны. Найти их самому — малореально. Запомнить — архисложно. Добавим сюда возможность варьировать тактику, связывать между собой различные элементы — и получим примерную картину того, с чем придется столкнуться. Надо отдать должное хардкорным игрокам в KI. Наверное, это годы тренировок. Новичку же все это добро совсем не заметно. Не имея за душой никаких знаний о "суперах", тычешься туда-сюда, как слепой котенок. Механика боя кажется простой и примитивной до безобразия. Шесть стандартных типовых ударов да блок (назад во время атаки противника). Маловато будет. В общем, "въехать" в игру с разгону не получится. Правда, надо сказать, что, даже не используя все возможности, заложенные сюда дизайнерами, всетаки можно продвинуться достаточно далеко. Но необходимо иметь в виду, что в этом случае значительная (лучшая) часть KI останется от вас скрытой. А вообще, все вышесказанное очень субъективно. Так, я видел обзор KI, где выводы делались прямо противоположные. Автор сравнивал игру с МК, называя именно Killer Instinct простым, понятным и легким в освоении. Кто на что учился;). Впрочем, "фаталити", и правда, здесь делаются попроще.

Игровая механика, как вы уже наверняка поняли, целиком и полностью завязана на использование комбо. Из-за этого обычные "суперы" часто остаются не у дел. Хотя иной раз можно применить что-нибудь дальнобойное, если противник оказался на значительной дистанции.

Благодаря все тем же связкам, бои протекают очень быстро и динамично, даже несмотря на то, что сами герои передвигаются по арене довольно неспешно. Каждая серия ударов имеет свое название, которое вам торжественно объявляют после ее завершения. Так, очередь из трех попаданий — это Triple Combo, далее — Super Combo, Hyper Combo и т.д. Двенадцать и более ударов — Killer Combo. Короче, все очень серьезно и сурово.

Не знаю, как там живые мастера KI, но ближе к концу игры компьютерные соперники валят так, что любо-дорого посмотреть. Отоваривают тебя двадцати двух ударными Ultra'ми буквально через раз. Мне с моим убогим вымученным четырех хитовым Super Combo там ловить было нечего. При выполнении связок основные кнопки и кнопки крестовины джойстика в основном чередуются, поэтому успеть сообразить, чего там дальше надо втиснуть, просто невероятно сложно. Нужны фуллконтакт тренировки. Самому провести серию мало. Хорошо бы заблокировать комбо противника. Простой блок здесь не помощник, т.к. если проходит первый удар, прилетают куда надо и все остальные. Необходимо выполнять Combo Breaker. А ведь враг не дремлет. Пока ты вспоминаешь, чего там нажимать, он спокойно успевает продемонстрировать весь свой арсенал приемов и задорно попрыгать на быстро холодеющем трупе твоего бойца. С другой стороны, вот собираешься ты с силами. Начинаешь выдавать свою мощнейшую четырехударную суперсерию и получаешь прямо в лоб Combo Breaker. Здорово, ничего не скажешь. Вдохновляет, просто не передать словами.



Лузеров тут в принципе не держат.



Некоторые локации Killer Instinct больше подходят не для драк, а для поэтических чтений.

С озвучкой и музыкой полный порядок. Разработчики просекли, насколько важен для файтинга хороший "комментатор", поэтому на нем они экономить не стали. Отсюда и отличный результат. Закадровый голос настраивает на серьезный лад уже в самом начале, когда на экране холодным металлическим светом загорается колючая надпись Killer Instinct. А уж тому, как ловко крендель кричит UUULTRAAA COOOMBOOOOO!!!..., вполне может позавидовать подавляющее большинство матерых профессионалов этого дела. К сожалению, обычно получается так, что звучит этот клич в пользу твоего противника, потому удовольствие от прослушивания хорошо поставленного голоса несколько омрачается желанием прокошить какой-нибудь кирпич об обладателя этого самого голоса.

Бойцов не слишком много, но все они заметно отличаются друг от друга. Наборы приемов, естественно, тоже разные, поэтому нет впечатления, что кого-то приплели сюда в последний момент "для галочки". Силы у каждого из противников примерно равны, так что мхом ни один не зарастет и пылью не покроется. Все будут востребованы.

Персонажи неплохо проработаны не только визуально, но и в смысле звука. Так, когда начинаешь напрягать Sabrewulf'а, то складывается полная иллюзия того, что где-то в комнате избивают собаку.

А вообще, если игра обрастает слухами и легендами, то это уже говорит о многом. Долгое время в народе гуляла байка про 64-хитовое комбо от Орхид. Началась эта история, вроде, из-за официального пресс-релиза Nintendo, в котором количество серийных ударов в игре указывалось, как от 3 до 64. Игроки четко "знали" даже название — Royal Combo. К сожалению, слухи (надо сказать, очень упорные и многолетние) не подтвердились, зато в ранних версиях игрушки фанаты разыскали баг, позволяющий делать 80(!!!) ударные серии. Впоследствии эта ошибка была разработчиками устранена.

Очень интересно общаться с профессионалами. Можно открыть для себя массу интересных и неочевидных нюансов. Знаете ли вы, что на уровне с подвесным мостом настоятельно рекомендуется не давать противнику оттеснить себя к краю локации? Дело в том, что мост слегка провисает. Соответственно, тот, кто стоит ближе к его середине, находится чуть ниже, а это, оказывается, дает некоторое преимущество. Так-то.

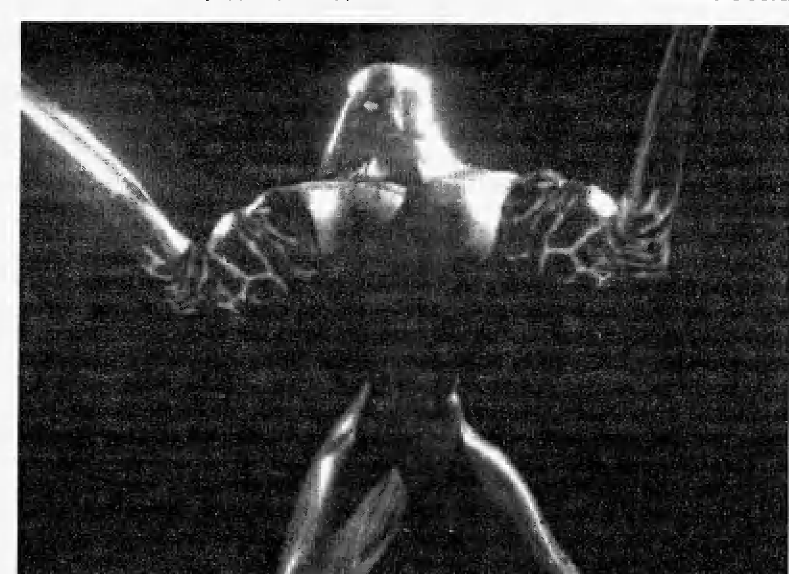
В последнее время столкнулся с такой проблемой. Джои выходят из строя с пугающей скоростью. Особенно, если дело доходит до файтингов. Можно было бы, конечно, заподозрить в глобальном сговоре производителей компьютерной периферии, но, глядя со стороны на знакомых игрецов, настоящую причину просекаешь в момент. Повырастали кабаны. На них пахать надо. А кнопки по-прежнему изо всех сил жмут, аж пальцы белеют. Ну а рвануть в особо напряженный момент джойстик со всей дури так, чтобы "системник" в очередной раз чудом повис на самом краю стола — это вообще святое. Такой вот жирный минус игре Killer Instinct;).

Вывод. Хорошая игрушка. На любителя, правда. Но таковых тоже хватает.

В заключение три вещи, без которых придется туго даже самому что ни на есть любителю. Первое — крепкий джойстик. Второе — хорошее руководство. Третье — время для освоения. Без любого из этих компонентов ловить тут нечего.

Эмуляция. На PC Killer Instinct работает очень неплохо. Исключение, подтверждающее правило, — это KI Gold для N64. Там, говорят, возникают некоторые проблемы. Вообще, есть два варианта развития событий. Можно пойти простым путем (Super Nintendo). ZSnes или Snes9x — и никаких гвоздей. Ну, а красота требует жертв. В данном случае под жертвами в основном понимается необходимость качать крупные файлы. Аркадная версия хорошо эмулируется с помощью MAME. Для игры, помимо рома, необходим CHD-образ. Также существует специальный эмулятор — Ultra64 Emu (я пользовался версией 3.50). Его отличительная черта — это минималистичный интерфейс и простота настройки. Заплутать в развесистых меню здесь едва ли у кого получится.

Borabora


Явно близкий родственник "жидкого" терминатора.



Не смотрите, что этот "костыль" слева на вид такой доходяга. Страшный противник.



Обращают на себя внимание вполне пристойные тени.

РЕТРОСПЕКТИВА

Краткая история Duke Nukem, или Тенденция

Прежде чем перейти непосредственно к проектам о приключениях Дюка Нюкема, я хотел бы поведать вам о тех, кто, придумал этого замечательного, харизматичного персонажа.

В 1987 году молодой человек по имени Скотт Миллер решает организовать собственную компанию по разработке игр. Так на свет появляется Apogee Software. Несколько лет студия экспериментирует на рынке, выпускает демо-версии своих проектов (в то время это было в новинку), тем самым стимулируя последующие продажи полных версий. Сотрудничает с молодыми, но перспективными разработчиками, в их числе Джон Кармак, Джон Ромеро, Тодд Реплогл (ведущий программист серила Duke Nukem, а по некоторым данным человек, который придумал самого Дюка) и выстраивает прочный фундамент для светлого будущего. В 1991 году в компанию приходит Джордж Бруссард, который сразу становится вице-президентом и совладельцем Apogee Software. Спустя пять лет, в 1996 году, создается 3D Realms Entertainment — подразделение Apogee. Главой новой студии становится уже Бруссард, Скотту Миллеру достается пост вице-президента. В начале 1997 года, спустя десять лет с момента образования, Apogee Software прекращает свое существование, разработка и издание игр — это теперь участь 3D Realms.

Duke Nukem

Первая часть Duke Nukem вышла в июле 1991 года и представляла собой платформер, в котором главный герой бегал по уровням, истреблял толпы врагов, выполнял различные задачки и собирал многочисленные бонусы.

Игра отличалась недюжинным драйвом, неплохой по тем временам графикой и отличной разрушаемостью. С помощью своего оружия Дюк мог уничтожить практически все объекты на уровне, и эта отличительная способность в немалой степени предопределила успех проекта.

Сюжет Duke Nukem рассказывал о злобном докторе Протоне, который с помощью своей армии решил завоевать мир. В правительстве США эта затея не понравилась, и они наняли отважного Дюка, чтобы тот остановил зарвавшегося доктора. Игра была поделена на три эпизода, первый разворачивался в нашем времени, второй на Луне, ну а третий отправлял главного героя в будущее.

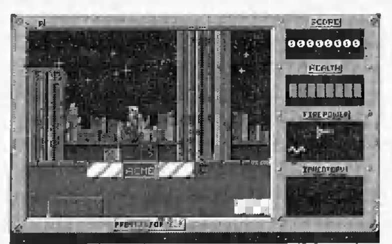
Duke Nukem собрал хорошую кассу и, разумеется, не мог не получить закономерного продолжения.

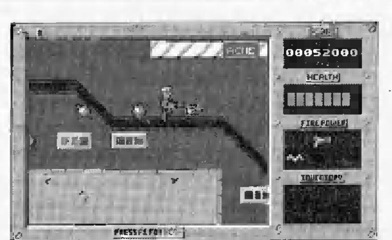
Duke Nukem 2

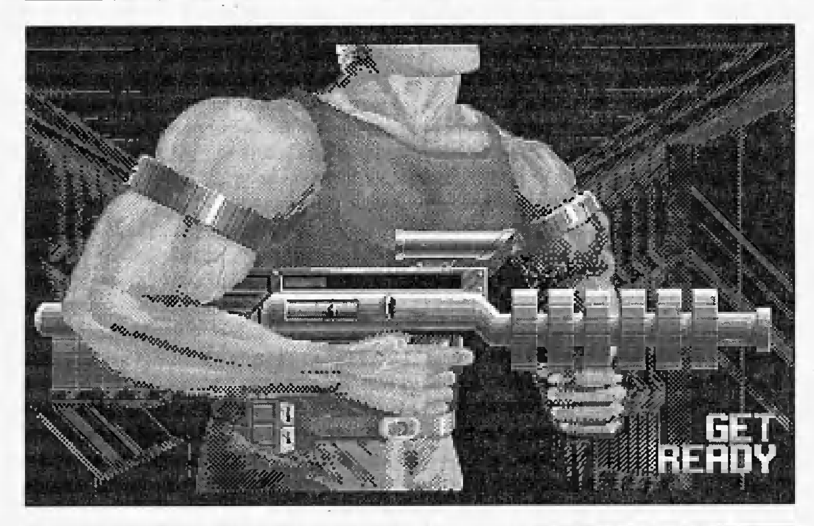
Сиквел вышел в декабре 1993 года и мало чем отличался от оригинала. В игру были добавлены новые монстры, новое оружие и, конечно, новые уровни.

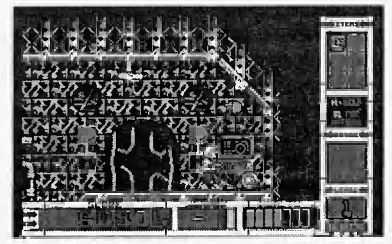
Приключения Дюка на этот раз начинались с его похищения. Новый злодей со странным именем Ригелатин захотел (отгадайте с трех раз) захватить нашу с вами планету, и первой частью его плана было именно избавление от Дюка Нюкема. Но бесстрашный герой сбегает из плена и в очередной раз спасает Землю. На этот раз игра состояла из четырех эпизодов, а успех имела не меньший, чем предшественница.

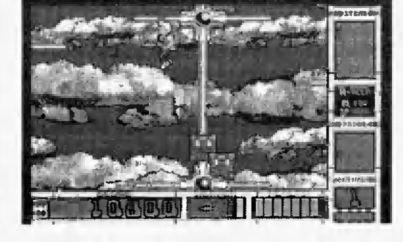












Duke Nukem 3D

Эпохальный Duke Nukem 3D был выпущен в январе 1996 года. Проект был создан силами новообразованной компании 3D Realms, ориентированной на выпуск качественных шутеров. По сравнению с первыми, третья часть сделала ощутимый шаг вперед, теперь это был уже не аркадный платформер, а полноценный FPS.

Многие в те годы сомневались в том, что Duke Nukem 3D сможет составить конкуренцию тогдашним мегахитам Id Software (Doom 1-2, Quake). Но 3D Realms перед собой такой цели не ставила и, как показало время, ее Дюк по некоторым параметрам даже превзошел вышеупомянутые игры. Во-первых, в Duke Nukem 3D был отличный юмор, колоритный главный герой постоянно откалывал какие-нибудь шуточки или убойные фразы, не раз заставляя игрока улыбнуться. А во-вторых, проект выделялся инновационной боевой частью. Дюк умел, как заправский футболист, пинать супостатов обеими ногами. Если не ошибаюсь, до этого данный прием нигде не был использован. К тому же в игре был крайне необычный арсенал. Мы могли увеличивать врагов, которых после этого разрывало на кусочки, мы могли уменьшать врагов и потом топтать их, и еще нам было дозволено замораживать врагов и затем вышеупомянутым пинком раскалывать их заледеневшие тушки. Качество проекта оставляло исключительно приятные впечатления, не зря третью часть франчайза вспоминают до сих пор.

У игры был свой движок, который впоследствии послужил основой еще нескольким успешным проектам, таким, например, как Blood и Redneck Rampage.

В общем, Duke Nukem 3D удался, позже его портировали практически на все известные платформы, начиная от Mac и заканчивая Sega Saturn, и это лишь послужило популяризации проекта. Чуть позже 3D Realms выпустила небольшое дополнение под названием Duke Nukem 3D: Atomic Edition. Думаю, не стоит говорить, что оно в себя включало.

3D Realms, довольная продажами, анонсирует четвертую часть, носящую теперь уже легендарное название — Duke Nukem Forever.

Duke Nukem Forever

Данная игра, без сомнений, самая ожидаемая за всю историю компьютерных игр. Ее разработка ведется уже одиннадцать лет, и до сих пор неизвестно, когда проект осчастливит нас своим появлением. Притом 3D Realms, очень грамотно раскручивает DNF. Если та же GSC Game World за время создания своего долгостроя S.T.A.L.K.E.R., скормила публике килограммы информации, тонны громких заявлений, сотни скриншотов и десятки видеороликов, то Бруссард и компания сохраняют гробовое молчание, тем самым, подогревая колоссальный интерес к проекту. Студия не горит желанием сразу открыть все карты, а придерживается позиции "в год по заявлению". При этом разработчики когда-то заявили, что выпустят Дюка, только когда будут уверены, что это лучший шутер всех времен и народов. Флаг в руки, господа, идеал не достижим.

Впервые об игре стало известно в апреле 1997 года. Девелоперы лицензировали Quake 2 Engine и принялись за разработку. Через год DNF переехал на двигатель Unreal. Вскоре 3D Realms заявила, что, мол, раньше 2001-го проект ждать не стоит. Еще через два года стало известно, что в очередной раз был сменен движок. Шло время, на все вопросы о дате релиза и Бруссард, и Миллер отвечали очень просто: "when it's done". Были смены физического кода, ссоры с издателем — кто-то из руководства Take Two обмолвился, что новый Дюк больно уж напоминает Doom 3, и не лицензировали ли парни из 3D Realms технологию ID Software?.. Боссы 3D Realms опровергли данное предположение и заявили, что дела студии — это дела студии, и не надо лишний раз оказывать давление на их работу.

И так бы и был проект покрыт завесой тайны, пока в январе 2007 в сети не появился миниатюрный скриншот, а чуть позже, 19 декабря не вышел ролик, с геймплейными кадрами. Трейлер вызвал неоднозначную реакцию — одни радовались, что Дюк наконец-то показал лицо и, может быть, вскоре состоится релиз, другие махнули рукой и начали горланить, что игра устарела и морально, и графически (по словам Бруссарда, DNF использует Unreal 2.5). Если посмотреть объективно, то технологически DNF определенно не блещет. На угловатого Дюка еще можно закрыть глаза, но вот мимолетно показанные монстры действительно вызывают стойкую ассоциацию с Prey, ну или тем же Doom 3.

О чем вообще может говорить такая немногословная, если можно так выразиться, демонстрация кадров из долгостроя? 3D Realms наконец-то раскочегарилась и решила потихоньку начинать раскручивать свое бережно хранимое творение? Или компания просто решила привлечь внимание к игре, хоть и мимолетное? А может, студия просто испугалась, что Дюка начинают забывать? Выложить полноценную стопку скриншотов они, разумеется, не решились, и заставили довольствоваться игровое сообщество жалким обрезком размером 200 на 125 пикселей и куцым трейлером.



долгостроя

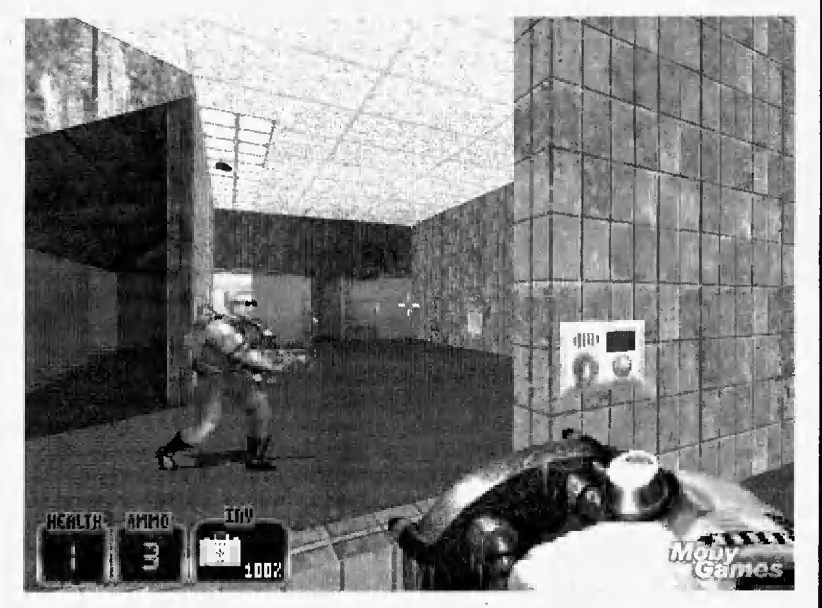
Но можно посмотреть на процесс разработки и с другой стороны. Да, игра была объявлена одиннадцать лет назад, но ведь, по словам девелоперов, ее несколько раз приходилось переделывать с нуля. Последний раз, по информации из официальных источников, проект решено было перерабатывать в 2004, то есть над новой версией девелоперы трудятся четыре года. Не так уж долго, по нынешним меркам.

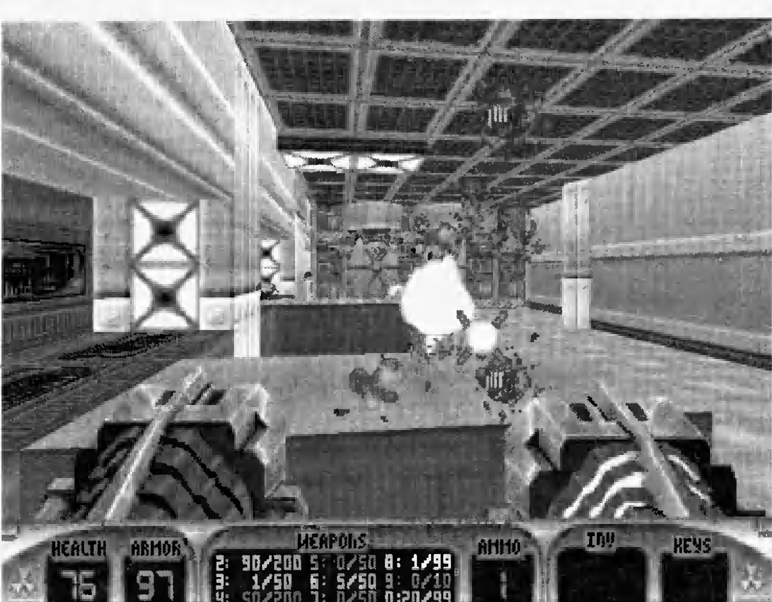
И все-таки какая-то частичка души не хочет, чтобы Duke Nukem Forever вышел. Попытаюсь объяснить почему. Сегодня, когда релиз многих ожидаемых игр состоялся, от большинства из них остался горький осадок. Осознав разочарование, никто не запрещает вам подумать: "ну вот, опять наворотили непонятно чего, вот выйдет Duke Nukem Forever — он-то всем покажет, как должен выглядеть настоящий шедевр".

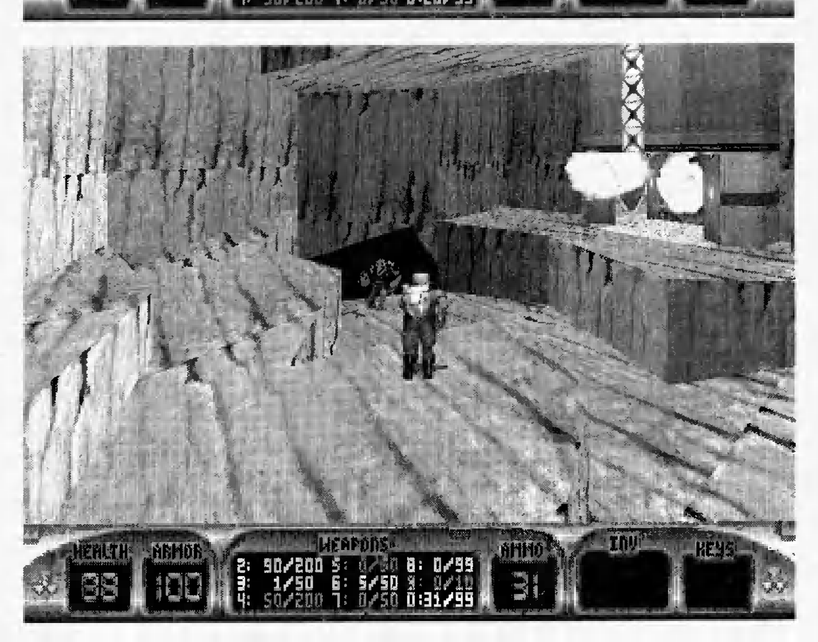
Но ведь если он действительно выйдет, то оборачиваться будет уже не на кого. То есть Дюк выполняет функцию маяка, до которого невозможно доплыть, но так хочется увидеть его вблизи. И если мы все же дотянемся до него, то нас может постигнуть очень горькое разочарование. Так что не надейтесь на слишком многое, DNF, скорее всего, окажется просто очень добротным проектом. Если он, конечно, когда-нибудь выйдет...

Но все-таки, для меня, как и для очень многих, Duke Nukem Forever самая ожидаемая игра. Скрытое от глаз общественности творение 3D Realms практически неосязаемо, и поэтому в душе ты мечтаешь об идеале, в котором все будет так, как хочешь именно ты. И если разработчики, наконец, выпустят свой долгострой, то эта иллюзия рассыплется, как карточный домик. Вспомните, разве не мечтали вы увидеть в лице Doom 3 безупречный проект? А знаменитый долгострой "Сталкер", ну разве не будоражил он умы геймеров, жаждущих получить совершенство? Вот и с Дюком та же ситуация, когда 3D Realms, наконец, выпустит его, мы поймем, что совершенных не бывает. А ведь так хочется помечтать, и в лице DNF увидеть идеальную игру...

Жук Антон,
Cyberoutcast@rambler.ru







ПОДРОБНОСТИ

DotA. Что и когда собирать

Прошлые рассказы про доту закончились на перечислении артов и некоторых особенностей игры. Конечно, многое можно прочитать из гайдов, но самое верное и правильное приходит из своей практики. Кто-то считает, что варлоку обязательно некро, но у вас проблемы с контролем. И в этом случае для вас лучше собрать гунзу, которая при грамотном использовании дает не меньший, а иногда и больший эффект.

Начнем для начала с различных ситуаций, с которыми сталкиваются игроки на протяжении игр. У каждого артефакта есть свое предназначение и особенность, иногда артефакты дополняют героя, иногда контрят противников, а иногда просто дают дополнительные способности или вам, или команде в целом.

Перечислю некоторые часто используемые артефакты и постараюсь описать самое главное — их предназначение. Все параметры можно прочесть не только в самой доте, но и, например, в программе Dotapedia.

Некрономикон. Итем, который собирают при необходимости в мясе. Например, голем варлока и 4 некрономикона (2 книги у команды) при грамотном контроле заставят отступить противника с поля боя, а если вам удастся его задержать (станы, различные дисейблы), то тут же последуют размены в вашу сторону, а после незамедлительный пуш с вашей стороны. Следующее его применение — это невидимые герои. Как известно, на 3 лвл некро обладают трусайд-способностью, что дает им возможность видеть невидимых. Если против вас играет дерево или рикимару, то некро избавят вас от хлопот с сентри вардами или гемом. Как бонус — уничтожение вражеских вард теми же некро. И наконец, третье предназначение — это манаберн. Большинству героев мана очень критична и буквально пару ударов и манаберн некро могут заставить магнуса отойти с поля боя и регенить ману банкой (если она у него есть).

Некрономикон желательно собирать при наличии стационарных целей. Тот же магнус, сделав ульт, будет стоять и лупить застаненные цели, в то время как его будут лупить некро (если они не застанятся). Под стационарными целями подразумеваются герои без блинка, дамагеры (они должны стоять и стрелять, иначе этого дамага не будет) и танки (типа варчифа). Если на них натравить некроботов, то у них останется два выбора — отойти или остаться без маны. И то и другое для вас просто великолепно. Но, повторюсь, что для использования некрономиконов важен хороший контроль. Очень часто приходилось наблюдать, как игрок, управляя некрономиконами, забывал о своем основном герое, и наоборот. Некрономиконы можно использовать различным дисейблерам (Пудж, Атропус, Рексар). Главное — все в меру, иногда Рексару лучше Тараску или Радианс, чем с Некро бегать.

Дагон. Собирается для увеличения мгновенного магического дамага. Например, неруб сделает ульт+стан+манаберн+дагон = под 1100 дамага, а главное, что герой даже из стана не выйдет, и т.п. Но дагон хорош, когда есть эта возможность и цели (в основном ловкачи и маги), другое дело — если невермор собирает дагон и дохнет от стан+волна+ульт лины всю игру, то это никуда не годится.

Циклон (Eul's Scepter Of Divinity)\ Гунза (Guinsoo's Scythe Of Vyse). Наверное, самый популярный арт, собирается часто и годен во всех случаях. Еул не даст кому-то нанести много урона\убить кого-то, а гунза все то же самое, только обернет атаку в другую сторону. Хороша будет против дамагеров и дисейблеров. Нужно учесть, что в гунзе идет дополнительный урон. Разумеется, герой, собравший гунзу, становится дисейблером, что само по себе великолепно, т.к. у него есть еще и другие полезные навыки.

Мидас. Собирается обычно в следующих ситуациях.
1. Если игра не идет, а вам надо собрать дорогие арты.
2. Если игра обещает быть долгой (лейты с обеих сторон).
3. Вам нужна скорость подачи и тревелы, а на гиперстоун или ассаул нету денег.
4. Контра ченовских крипов (кроме Сатира 6 лвл, но в последней версии Доты Мидас ест и его).

Boots Of Travel\Power Treads. Тут вступает в дело экономика и стратегия. Если у вас плачевное положение, а вам выпала роль дамагера в команде, то собранный Power Treads и, допустим, накидка Магнуса дадут неплохой урон в бою. Зато если дела идут отлично и у вас есть время для фарма — купите Travel и сэкономите прилично денег на тп + освободите слот. Также Тревелы помогут в постоянных пушах и харрасинге противника.

Радианс\Малджонир\батлфури. Арты имеют отличный дамаг. Но главная их особенность заключается в том, что они в разы поднимают фарм-способность героя. Последний арт самый легко собираемый. Если вы решили собрать именного его, то если начнете с персервенса, то отпадет необходимость в покупке банки. Но куда как лучше собрать другие решения. Радианс собирают в основном мили-героям, т.к. сам эффект радиации действует на маленьком рэнже и если его собрать миране, то эффекта не будет. Миране и большинству дальнобоев собирают маелшторм\малджонир. Но, повторюсь, главная особенность в том, что, собрав данные арты, вы в последующем можете сравнительно быстро собрать другие более дорогие или полезные в тех или иных случаях артефакты. Например, Сказв.

Дагер (Kelen's Dagger Of Escape). Часто используемый имбалансный артефакт (я про версию 648б). Понятное дело, что некоторым героям он необходим — кент, скорп и т.п. А другим героям, например Невермору, он собирается для большей мобильности (убежать, догнать). Если вас постоянно гангают, также можно рискнуть и купить Дагер, чтобы в дальнейшем что-нибудь нафармить. Можно как альтернативу использовать Лотар, но он не только дорогой, но и легко контримый (варды например, или Некрономикон).

Бкб. Собирается, если вы в течение 10 секунд хотите что-то сказать врагу, а вам не дают. Например, станят. Или вы в течение 10 секунд убиваете какого-либо героя (баратрум, например), то включаете бкб и смело забираете одну цель, а дальше по ситуации. Без бкб вас будут станить\мешать и, скорее всего, убьют. Особенно полезен в случае, когда вы знаете, что станете целью фокуса соперника (Невер, Торментед).

Мкб\Буриза. Два вида сборки damage дилеров (дд). Конечно, еще существуют малджониры и прочее, но эти два арта дают чистый дамаг за разумные деньги (еще есть рапира, но ее сборка может закончиться вашим поражением). Выбор делается из следующих соображений:
1) Если вам нужен срочно дамаг, а денег нету, то лучше всего собрать кристаллис.
2) Если у вас есть деньги и это первый арт на дамаг, то мкб.
3) Если у вас уже подача под 200+, то собирайте буризу.

Дело в том, что мкб эффективна, когда у вас сравнительно маленькая подача и ее +100 в 30% очень существенны. Другое дело, когда у вас уже есть подача (невермор) — тут, без сомнения, буриза, т.к. 2х критика вашего урона будет гораздо выше +100 от мкб.

Батерфляй\тараска\сказв. Сатаник не рассматриваю ввиду его крайней специфичности. Выбор тараска или баттерфляй осуществляется по возможностям геров противника. Если они все хп снимают вам подачами (снайпер или воид), то баттерфляй, а если же спеллами, то тараска. Хотя тараска наиболее универсальная, но не дает к скорости подачи и броне, что иногда бывает критичным. Сказв довольно экзотичное и дорогое решение и используется в основном, если герой рэнж (500-600) и если герою нужна мана не меньше, чем хп.

Худ\вангуард. Два дешевых решения — один против все того же физического дамага, а второй против спеллов. Но худ, в отличие от вангуарда, эффективен на протяжении всей игры, даже когда урон спеллов достигает 1100 дамага. Зато ранний вангуард (15-20 минута) даст вам возможность не только танковать на поле боя, но и под первыми вышками противника.

Итак, я перечислил основные артефакты. Еще поделюсь некоторыми аспектами. Вы можете собрать худ, дагер, сказв — и вас будет трудно убить, но и толка от вас тоже будет мало, если вы не какая-нибудь лина. Другое дело, если вы соберете сказв и радианс, то уже будете представлять опасность на поле боя.

Мастерство заключается в том, чтобы вы использовали то, что у вас есть, с максимальной эффективностью. Очень часто приходилось видеть героев с тараской, которые умирали первыми на поле боя или, наоборот, стояли за спиной и даже не подставлялись. В итоге команда противника без проблем расправлялась с носителем тараски, т.к. была в большинстве. Если вы собрали некрономикон, то ваша задача заключается не только в грамотном фокусе нужных героев, но и в предотвращении фарма на все тех же некро. Если вы собрали гунзу, то она всегда должна перезаряжаться, т.к. вы ее постоянно используете в бою на нужных героев.

В доте с артефактом вы выбираете не только свою будущую стратегию (лейт, фастпуш, ганг и т.п), но и кем герой будет являться на поле боя, и немаловажный фактор при выборе артефакта — его цена. Беру в пример все то же Сказв. Мало героев, которым оно не пойдет или будет не лучшим выбором, но еще меньше героев, которые могут его сравнительно быстро собрать. Если Джаггернауту начать первым собирать Сказв, то все может закончиться тем, что вы встретите поражение с кусками Сказв в инвентаре.

Но, как я и сказал в начале статьи, самое верное и правильное приходит из своей практики. Так что тренируйтесь и смотрите профессиональные реплеи. Их можно найти, например, на таких сайтах, как http://www.mymym.com/ или http://www.gg-game.com/forum/forumdisplay.php?fid=198

Гайд написан по версии 6.48b, т.к. на ней проводятся все чемпионаты и лиги.

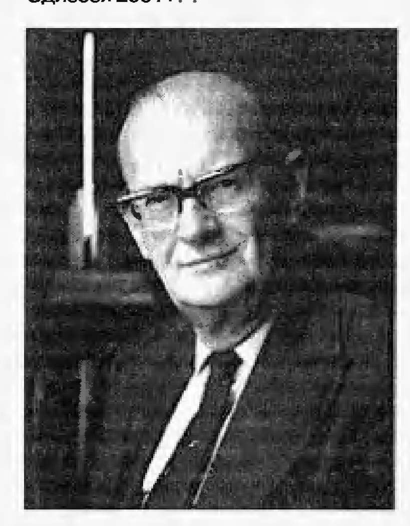
TooDam
toodam@mail.ru

РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ



Прощание с Мастером

19 марта в городе Коломбо, Шри-Ланка, в возрасте 90 лет скончался известный писатель-фантаст Артур Кларк. Наряду с Робертом Хайнлайном и Айзеком Азимовым Кларк входил в так называемую "большую тройку" — считается, что именно эти писатели оказали огромное влияние на жанр научной фантастики в XX веке. На счету Артура Кларка — отличные романы "Свидание с Рамой", "Конец детства", "Город и звезды", а также книжная серия "Космическая Одиссея 2001 г.".



Диснейленд имени Гарри Поттера

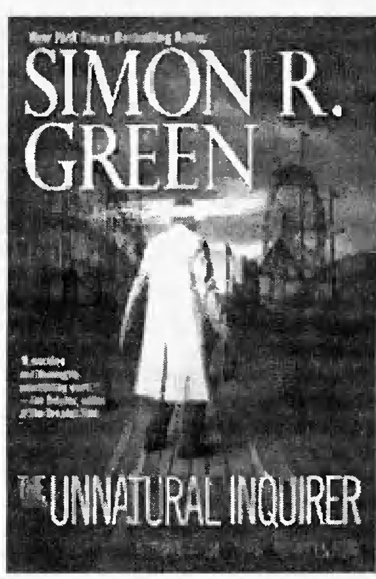
Universal Studios Florida начала строительство тематического развлекательного "парка Гарри Поттера" в штате Флорида. Предполагается, что фанаты книг Джоан Роулинг смогут своими глазами полюбоваться на вселенную колдуна Гарри уже в 2009 году (в основу аттракционов парка будут положены в первую очередь события именно книжной составляющей популярной вселенной). В частности, гости парка получат возможность прогуляться в Запретный Лес, посмотреть на деревню Хогсмид и, естественно, навестить замок Хогвартс. "Парк Гарри Поттера" станет одной из главных составляющих тематической сети "Острова приключений" (Universal's Islands of Adventure), которую составят детские развлекательные комплексы, созданные на основе популярных сказочных вселенных.

Привет из будущего

Даже совершенно нелепые истории из реальной жизни могут послужить основой для хорошего фантастического романа — в этом твердо убежден писатель-фантаст Саймон Грин, недавно поведавший широкой общественности историю, вдохновившую его на написание книги The Unnatural Inquirer (очередной эпизод сериала "Темная Сторона Лондона", который на русском языке издается "Эксмо").

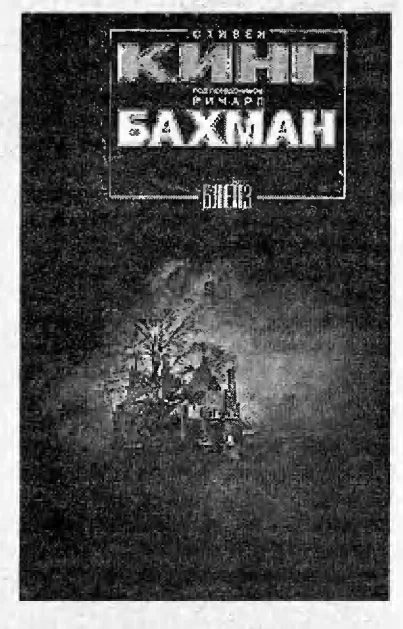
Один ловкий малый занимался мошенничеством, продавая через Интернет копии DVD с "телепередачей из будущего" — естественно, парень якобы совершенно случайно записал программу с экрана своего телевизора, и из благородных побуждений намеревался за скромную плату осчастливить драгоценной записью всех желающих. Так все было в реальном мире.

Во вселенной же, рожденной на свет воображением Саймона Грина, такой вот "DVD-привет из будущего" вроде как реально существовал, и местная газета The Unnatural Inquirer даже приобрела на него права, после чего продавец ценного диска, разумеется, тут же как сквозь землю провалился. Для поиска своего нового приобретения газета нанимает Джона Тайлера (сквозной герой серии "Темная Сторона Лондона"). Но в процессе расследования выясняется, что таинственный DVD ищет еще много разного народу...



Блейз

Книга: *Ричард Бахман "Блейз"; Стивен Кинг "Память"*
Издание: *АСТ, твердый переплет, 285 стр., 2008*



Обратившись к любому фанату Стивена Кинга с вопросом "Кто такой Ричард Бахман?", вы наверняка услышите в ответ что-то вроде: "Псевдоним, под которым Кинг публикует свои ранние романы". "Блейз" — как раз один из таких романов, эдакий мрачный гость из 70-х годов, некогда канувший в небытие лишь для того, чтобы, подобно фениксу, возродиться в новом тысячелетии. Роман нетипичный, раритетный, архаичный — выбирайте, что больше нравится, любое из этих определений "Блейзу" отлично подходит. Это не хоррор, не фэнтези, и, уж тем более, не научная фантастика. Это потрясающе натуралистичная история о хороших людях, с которыми случаются плохие вещи. О том, как все бывает в реальной, а не виртуальной жизни, когда нет чекпоинтов и "вторых шансов".

В предисловии сам Кинг называет книжку "плаксой в три ручья" — очень верное определение. Тем, кто привык к чехарде неожиданных сюжетных ходов, нагнетанию атмосферы ужаса и ярким экшен-сценам, лучше сразу идти перечитывать "Темную башню" — с нагруженным под завязку флэшбеками неторопливым локомотивом под названием "Блейз" вам явно не по пути. Этот поезд движется строго по прямой, и, одолев первые пятнадцать страниц книги, мы уже имеем достаточно полное представление о том, кто такой Блейз, и в общих чертах догадываемся, чем в итоге обернется его затея с похищением ребенка. Все верно, дамы и господа, ваши ожидания будут оправданы на все сто процентов. Кинг обещал нам жесткость, сухость и предельный реализм — так кто скажет, что он не сдержал слово?

Российские издатели, испытывающие, вероятно, некоторое смущение оттого, что книжка у Бахмана получилась такая худющая, решили превратить "Блейза" в сборник, присобачив к роману коротенький рассказ "Память" Стивена Кинга. Располнел томик не сильно, но, в любом случае, локализаторы с "Памятью" попали в точку, потому что все, сказанное о "Блейзе" по поводу жесткости и реализма, справедливо и по отношению к "Памяти", так что тандем у этих двух произведений получился идеальный. Впрочем, оценивать по полной программе "Память" еще рановато — дело в том, что она уже переросла рамки короткого рассказа и превратилась в полноценный роман "Дьюма-Ки", увидевший свет в США в начале сего года. Вот когда эта книга ляжет на прилавки наших магазинов — тогда мы к разговору о "Памяти" и вернемся.

Кесари и боги

Книга: *Вера Камша "Кесари и боги"*
Издание: *"Эксмо", твердый переплет, 480 стр., 2008*



"Кесари и боги" — сборник из трех несвязанных между собой историй, действие которых разворачивается в мире, параллельном нашему. На земле романтики и волшебства. В мире великих героев и бесстрашных злодеев, незнакомых религий и древних тайн. Здесь голуби обладают даром телепатии, а мертвые в облике ночных хищников охотятся на живых. Здесь шпага — лучший инструмент для решения споров, и даже святой отец может вдруг обернуться беспощадным убийцей. Здесь мужчины встречают смерть с улыбкой, а многие женщины крепостью духа не уступают мужчинам. Мир столь похожий и одновременно столь непохожий на наш. Мир кесарей и богов.

Открывающий сборник роман "К вящей славе человеческой" при ближайшем рассмотрении также "распадается" на три истории. Акт первый — "мушкетерский" экшен, сыны горячего Юга сражаются с превосходящим по численности врагом. "А где же фэнтези?", спрашивает изумленный читатель. Не волнуйтесь, все у вас впереди — пока же наслаждайтесь отлично описанными битвами, идеально проработанными характерами героев и любовно, до мельчайших деталей воссозданным миром. Но вот война остается в прошлом, и повествование делает резвый скачок в сторону темного и мрачного детектива (вот он, акт второй). Впрочем, и от драк на шпагах тоже никуда не деться. Сердца героев загораются ярким огнем любви, а первые элементы фэнтези под шумок пробираются на сцену (практически, влетают на крыльях голубя отца Хайме). Но полную силу магия и волшебство набирают только к акту третьему — истории об оживших памятниках, и о том, что отомстить можно даже тем, кто вроде как спрятался за порогом смерти.

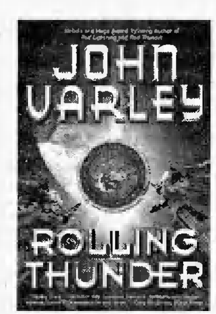
Эстафетную палочку у "К вящей славе человеческой" подхватывает повесть "Данник Небе́льринга". На каждом углу валяются разорванные тела, древние проклятия обрушиваются на головы невинных людей, а некто очень подозрительный явно замышляет что-то недоброе — вместе с воем волков на арену выходит чистейший хоррор, неуклюже рядящийся под маску рыцарского романа. И по-прежнему интересная история, завладевающая вниманием читателя с первых же страниц. "Может ли подлец быть героем?" — спрашиваем себя мы. "Еще как может!" — отвечает автор.

А история не ждет, она быстро несет нас к последним страницам книги, прямиком в объятия "Дня страха" — небольшого, но очень ироничного рассказа, яркой и меткой зарисовки о людях и воробьях. Слышали когда-нибудь о "комплексе маленького человека"? Да? Ладно, тогда как насчет "комплекса маленькой птички"?

P. S. В качестве "бонуса" в сборник также вошли несколько глав из еще неопубликованного романа Веры Камши "Сердце зверя". Думается, данный "рекламный трейлер" если и заинтересует кого, то лишь "закоренелых" фанатов цикла "Отблески Этерны".

AlexS

Релизы



Писатель-фантаст Джон Варли порадовал заокеанских поклонников жанра космической оперы романом Rolling Thunder. Книжка поведает читателям историю патриотичной аристократки-марсианки Патриции Стрикленд. Решив отдать воинский долг обожаемой Красной планете, эта смелая девушка записывается в марсианский космофлот. И быть бы Патриции рядовой служакой, если бы не выяснилось, что у нее хорошие вокальные данные — а военному оркестру как раз требовалась солистка! Все устроилось очень удачно, и новоиспеченная певица вместе с недавно обретенными товарищами-оркестрантами отправилась на гастроли на Европу, спутник Юпитера. Знала бы она, какие опасности и приключения ее там ожидают...

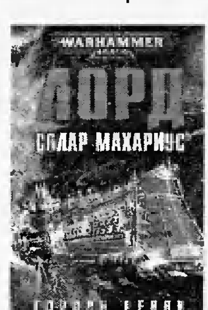


Серия "S.T.A.L.K.E.R." издательства "Эксмо" в прошлом месяце пополнилась сразу двумя новыми печатными историями.

Книга Романа Глушкова "Холодная кровь" знакомит читателей с майором Константином Куприяновым, которого нелегкая занесла в Зону по очень важному делу. Оказывается, контрабандистами через Периметр не так давно тайно был переправлен целый ракетный комплекс с забавным названием "Пурга-Д". Груз идет группировке "Монолит", соответственно, отважный майор должен позаботиться о том, чтобы эта ценная "посылочка" не добралась до адресатов.

Похожий, только вывернутый наизнанку сюжет положен в основу романа "Сердце Зоны (Операция "Чистое небо")" Андрея Левицкого. Двое сталкеров (уж не Пригоршня ли с Химиком из "Выбора оружия"?) получают странное задание от группы неизвестных, именующей себя "Чистое небо". Нужно доставить вверенный груз прямо к Чернобыльской АЭС — а на пути подстерегают бесчисленные опасности Зоны и маньяки из "Монолита", которым таинственный груз тоже зачем-то сдался. Аннотация к книге обещает нам раскрыть тайну происхождения Зоны, а также показать новый этап эволюции этого богом забытого места.

Благодаря усилиям издательства "Азбука" увидели свет первые две книжки "Цикла о Шейканах": "Говорящий с ветром" и "Наследники Тьмы" Урсулы Цейч. Романы открывают новую серию игровых новеллизаций, основанную на вселенной фэнтезийно-стратегической игрушки SpellForce. Стоит отметить, что в "Цикле о Шейканах" на данный момент насчитывается три романа, так что начинаем ждать от "Азбуки" локализацию "спеллфорсовского" триквела.



Та же "Азбука" презентовала пару новых книг и поклонникам вселенной Warhammer 40000. Романы, собранные под обложкой омнибуса Гордона Ренни "Лорд Солар Махариус", посвящены событиям, происходившим с экипажем одного боевого крейсера во время очередной большой звездной войны (название славного корабля вынесено в заглавие книги). Как обычно, в ассортименте — много битв и сильные, решительные герои на первом плане.

А творение "Крадущаяся тьма" Саймона Спуриэла посвящено Космическим десантникам Хаоса. Один из центральных героев — капитан Легиона Повелителей Ночи Зо Сахаал, переживший события Ереси Хоруса и проболтавшийся в варпе 10000 лет. Когда хаосит очнулся от длительного анабиоза, выяснилось, что кто-то обворовал его корабль, утащив самую ценную из имевшихся на борту реликвий — Корону Нокс. Разумеется, Повелитель Ночи найдет грабителей, и месть его будет страшной.



А вот "Амфора" в марте решила сделать акцент на тяжелую артиллерию, отправив на полки книжных магазинов сборник "Валис" Филипа Дика. Стоит отметить, что автор задумывал трилогию, но успел написать только два романа — и, тем не менее, эти книги считаются критиками главными и самыми сложными произведениями в творчестве Дика. Так что, если вы до сих пор не имели шанса познакомиться с данными книжками — "Амфора" дает вам такую возможность.

Приятного чтения.

AlexS

ВР-ПАРАД

PC-ИГРЫ

При взгляде на то, до каких размеров ужалась таблица рейтинга за март, становится грустно. Это в какой-то степени антирекорд. Но нечто мне подсказывает — меньше уже не будет. Скоро качественные проекты начнут сыпаться на головы изголодавших геймеров, на заскучавший игрожур и, в конечном счете, попадут сюда, в парад.

Пока же ситуация довольно бледная и прозрачная. Есть два очевидных лидера, собравших более ста с полтинником голосов, а есть середнячки и толпа сегодняшних аутсайдеров. Впрочем, в прошлый раз их положение было хуже, а теперь, из-за сжатия сетки и отсутствия серьезной конкуренции, они формально взобрались выше. Как и все старички, впрочем.

Для **Kane & Lynch: Dead Men** оказаться первыми считалось невозможным, тем более увеличить число голосов в своей копилке аж в два с половиной раза (в прошлый раз насчитывалось в районе семидесяти). Если уж кто, казалось, и должен был схватить золото, так это **Unreal Tournament 3**, всенародный любимец и хорошо зарекомендовавший себя брэнд (что, честно говоря, не скажешь о «Кейне и Линче»). Но серебро — тоже очень хорошо. **Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer** с легкостью воспользовался всеобщим упадком и прыгнул на девять ступенек вверх, отхватив и свой кусок пирога победителей, войдя в первую тройку. И покидая нас вместе с ней. Таким образом, из парада исчезают последние предновогодние блокбастеры.

Из оставшихся пойти выше по карьерной лестнице самые большие шансы у **«Корсары: Город Потерянных Кораблей»**. Если только дополнению не помешают будущие новички, только еще маячащие на горизонте. От новичков, уже зашедших на огонек, особой популярности не ожидалось и, похоже, ожидать и не стоит. **The Club** и **«Кодекс войны: Высшая раса»** с такими результатами могут считать себя счастливчиками. Если в будущем они не потеряют лица и не скатятся за ватерлинию, начинающуюся после отметки 10, то будьте уверены — им поможет высшая сила. Гоночные аркады/симуляторы в лице **Juiced 2: Hot Import Nights** и **«Полный привод 2: Hummer»** соответственно плетутся во второй половине элитной десятки. Рейтингов игр серии NFS им не видать, как собственных ушей. Хочется надеяться, что **«Отель «У погибшего альпиниста»** стартовал с десятой позиции не только благодаря громкому имени первоисточника. Впрочем, насчет этого станет ясно после появления в числе соперника Penumbra, что уже стучится в дверь.

Место		Пр. м.	Название	Гол.
1	➡	6	Kane & Lynch: Dead Men	181
2	➡	4	Unreal Tournament 3	151
3	➡	12	Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer	87
4	⬆	10-11	Корсары: Город Потерянных Кораблей	63
5		-	The Club	43
6		-	Кодекс войны: Высшая раса	34
7	⬆	16	Juiced 2: Hot Import Nights	33
8	⬆	14-15	Universe at War: Earth Assault	31
9	➡	16-18	Полный привод 2: Hummer	29
10		-	Отель "У погибшего альпиниста"	28
11	➡	19-20	BlackSite Area 51	27
12	➡	22	Beowulf The Game	26
13		-	Viva Pinata	24
14		-	Culpa Innata	22
15-16	⬆	19-20	Обитаемый остров: Землянин	20
15-16	➡	21	Стальная ярость: Харьков 1942	20
17		-	Conflict: Denied Ops	17
18		-	Sins of a Solar Empire	14
19	⬆	23	The Golden Compass	10
ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО 459				

➡ — исключается из хит-парада ⬇ — спускается
⬆ — поднимается — — новинка хит-парада

КИНО

С наступлением весны в парадах некий всплеск активности. Не могу не радоваться. Так что сразу приступим к обсуждению мартовских результатов. И сразу — к новоприбывшим.

Лучше всех себя показал **«Рэмбо IV»**. Старина Слай популярен как и прошлые времена, ну, или почти. Это первая отличная новость, вторая — жесткому олдскульному боевику рано прописали белые тапочки. Стартовать со второй строчки — это не всем дано. Кто знает, может, после ухода фильма-с-Уиллом-Смитом «Рэмбо» удастся проскользнуть и на первую.

«Астерикс на Олимпийских играх» тоже начал за здравие. Попади он сюда во время будущего разгула, возможно, поспорил бы за звание царя горы, а так — существовать ему в первой пятерке. Если, конечно, поклонники французских комедий и в частности Жерара Депардье не пойдут штурмом на голосование.

Не глядя на отставание от «Астерикса» всего на один голос, **«Телепорт»** вряд ли продержится так же хорошо. Впереди пора майских блокбастеров, которые он застанет в параде, а это значит, что придется серьезно потесниться, возможно, даже вылететь в зону аутсайдеров. Тьфу-тьфу, конечно. Относительно слабые старты оскаровского фаворита **«Старикам тут не место»** и бомбы декабрьского бокс-офиса **«Сокровище Нации: Книга Тайн»** объяснить легко — слишком поздно они попали в парад. По всей видимости, дальше будет только падение.

Старожили проявляют стабильность. Рейтинг **«Я — легенды»** заметно прирос (+81 голос). Похоже, Френсис Лоуренс заслужил такую всенародную любовь, что не снилась его почти культовому «Константину». Или причина в появившейся во Всемирной сети альтернативной концовке фильма, которая, как заявляют знающие, намного лучше оригинальной? **«Илья Муромец и Соловей-Разбойник»** не ударил в грязь лицом, не выпав из лидирующей тройки, а вот киноманская отрада **«Монстро»** все как-то не держится в середине, но тоже норовит поползти вниз.

В следующем месяце ситуация в параде может оказаться какой угодно для тех, в чьем названии нет слов «Рэмбо» и «Легенда». Нас покидает много не особо популярных тайтлов, а мест в десятке на всех не хватит — будет борьба.

Берлинский Gosha

Место		Пр. м.	Название	Гол.
1		1	Я — легенда	251
2		-	Рэмбо IV	111
3	➡	2	Илья Муромец и Соловей-Разбойник	96
4		-	Астерикс на Олимпийских играх	91
5		-	Телепорт	90
6	⬇	4	Монстро	80
7-8		-	Сокровище Нации: Книга Тайн	73
7-8	➡	6	Futurama: Bender's Big Score	73
9		-	Старикам тут не место	50
10	➡	8	Ирония судьбы. Продолжение	39
11	➡	11	Беовульф	38
12-13		-	Глаз	31
12-13		13	Золотой компас	31
14	➡	12	День выборов	30
15		14	Красный отель	29
16	➡	18	Королевство	24
17		17	Война динозавров	18
18	➡	20	Зачарованная	16
19	⬆	21	Русская игра	11
20-22	➡	22	Львы для ягнят	9
20-22	➡	24	Тиски	9
20-22	➡	27	20 сигарет	9
23	➡	25	Параноид-Парк	7
24-25		-	Наводнение	5
24-25		-	Солнцестояние	5
ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО 448				

Проголосовать за понравившиеся и достойные на ваш взгляд кинокартины и фильмы можно (и нужно) на нашем сайте http://www.nestor.minsk.by/vr, проследовав по ссылкам "Лучший фильм месяца" и "Лучшая игра месяца". Вы можете проголосовать за один или несколько тайтлов, но только один раз. Важен каждый голос!

НА ЗАМЕТКУ

Знаменитая некогда компания Westwood (Dune, C&C, Nox) была образована в 1984 году Бретом Сперри и Луисом Кастлом. Студия, по сути придумавшая жанр RTS, просуществовала чуть менее двадцати лет и в 2003 была расформирована по приказу Electronic Arts. Одна часть сотрудников получила работу в новообразованной EA Los Angeles (сейчас работает над тактическим шутером Tiberium), вторая решила перебраться в Petroglyph Games (Star Wars Empire at War, Universe at War).

***

Ричард Гэрриот — главидеолог серии Ultima и не так давно вышедшей Tabula Rasa, известный также как Lord British, родился 4 июля 1961 года. Увлекается боксом.

***

Гейб Ньюэлл (Gabe Newell) до того как в 1996 основать Valve Software, более десяти лет проработал в Microsoft. В 1998 Гейб и компания выпускает Half-Life — шутер, который перевернет представление о жанре и принесет ошарашенным разработчикам признание прессы и любовь игроков.

***

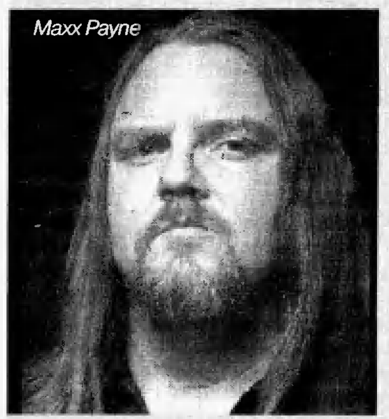
У некоторых именитых людей, имеющих отношение к игровой отрасли, наблюдается нездоровая тяга к космосу. Так, у Джона Кармака (Doom, Quake) есть своя компания по производству ракет и их запуску, Ричард Гэрриот (Ultima) всю жизнь мечтал побывать на орбите Земли и благодаря его стараниям эта мечта, судя по всему, скоро сбудется, а Уилл Райт (SimCity, Sims) коллекционирует части советских космических кораблей.

***

В 2002 году известный немецкий голкипер Оливер Кан подал в суд на Electronic Arts за незаконное использование его внешности в FIFA 2002, и выиграл. А на Remedy Entertainment в свое время подал иск на 10 миллионов долларов некий рестлер Maxx Payne за то, что разработчики якобы украли его псевдоним и использовали его в своей игре Max Payne.



Оливер Кан



Maxx Payne

***

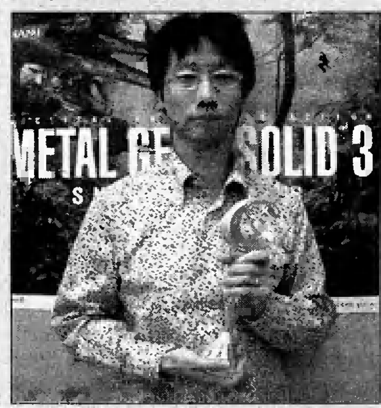
Настоящее название некогда популярной приставки "Денди" — Nintendo Entertainment System. Вышла легендарная консоль в июле 1983 года и за долгие годы своего успешного существования порадовала нас такими играми, как Super Mario, Contra, Durkwing Duck, Chip & Dale, The Legend of Zelda, Final Fantasy 1 и многими другими. По миру NES разошлась тиражом более 50 миллионов экземпляров. В нашей стране приставка в начале-середине девяностых была очень распространена, и многие, смахивая ностальгическую слезу, вспоминают, что те времена были временами с самой зеленой травой и самым ярким солнцем.

***

Разработка горячо ожидаемого ролевиками Star Wars: Knight of The old Republic 3, по информации из официальных источников, началась еще в 2004 году, однако по непонятным причинам работу над проектом остановили в 2005. Более того, из прозрачных намеков представителей LucasArts, становится понятно, что KoToR 3 впоследствии трансформировали в консольный экшен Star Wars Unleashed.

***

Хидео Кодзиме родился в Токио, сейчас ему 44 года. Если кто не знает, именно этот человек придумал культовый на консолях сериал Metal Gear, во многом предопределив течение жанра stealth-action.



***

Полное имя Винса Дези — Винсент Джеймс Дезидерио. Забавно, но несколько лет Дези занимался продюсированием детских игр. В 1996 году он основывал свою собственную студию Running With Scissors, а через год выпустил в свет скандально известный Postal. Через шесть лет, в 2003, вышел сиквел, как и предшественник, наделавший много шума. Игры запрещали во множестве стран, вешая на них ярлык аморальных и циничных проектов, однако это не помешало Винсу анонсировать третью часть — Postal 3: Catharsis.

***

В Id Software работало сразу два человека с фамилией Кармак. Первый — знаменитый Джон Кармак, выдающаяся личность, автор всех движков студии. Второй — Эдриан Кармак, он, конечно, не настолько знаменит, как коллега, но уважение тоже снискал. Они не братья, как вы могли подумать, просто однофамильцы. В 2005 Эдриан покинул компанию.

Жук Антон

Грядет сиквел Two Worlds

SouthPeak Games объявила, что станет издателем проекта Two Worlds: The Temptation, который готовится к релизу осенью этого года. Сиквел популярной RPG Two Worlds разрабатывается для PC и Xbox 360. Действие проекта будет разворачиваться вскоре после событий оригинальной игры, а удивлять нас с вами "Искушение" намерено более сложными миссиями, улучшенными озвучкой и анимацией персонажей, полностью переработанной боевой системой, а также новым движком, который берется порадовать геймеров невиданными прежде красотами. Верим и надеемся.



Задержим...

Как отрапортовал зарубежный ресурс Eurogamer, дата выхода хоррор-адвенчуры Alone In The Dark перенесена на более поздний срок. Ранее разработчики планировали успеть с игрой к маю этого года, однако теперь совершенно точно известно, что игра появится в Европе только 20-го июня, а в США и того позже — 24-го числа. Помимо новой информации о дате релиза, разработчики воздержались от дополнительных комментариев. Наверное, правильно сделали — вся эта банальщина с улучшением качества игры/отловом багов и необходимости исправления баланса нам уже поднадоела.

ВОПРОС-ОТВЕТ

Как ставить ботов в Team Fortress 2?

Ботов для Team Fortress 2 вальвовцы делать не стали, так как прописать их поведение крайне сложно (о реалистичности действий такого класса, как шпион, можно говорить только при участии других игроков). Так что пока и в ближайшем будущем — TF2 игра исключительно сетевая и, несмотря на обещания самого Гейба Ньювелла, нормальных ботов там не будет.

Играю в Героев меча и магии 5 и столкнулся с таким казусом в прохождении компании за некромантов «восход нежити, закат грифонов». Третья миссия — «Вторжение». В этой миссии нужно Маркелом собрать три артефакта. Два отвоевываем, а с третьим (кольцом грешников) Сайрус убегает в портал. Чтобы зайти за ним в портал, Маркелу нужна мощная армия, и в задании появляется новый квест (поднять 20 костяных драконов). Иду в замок, нанимаю 20 этих костяшек, далее назад к порталу. Но в него зайти не могу. Появляется надпись типа «прежде чем Маркел сможет преследовать Сайруса, ему необходимо нанять двадцать костяных драконов». Какой-то круговорот событий.

Версия игры была 1.0, пропатчил до 1.1. Ничего не изменилось. В нэте замучился уже перечитывать какой патч что исправляет. Но все равно так ничего и не нашел.

Известный глюк. Во-первых, драконы должны быть неулучшенные. Во-вторых, Маркелом ни в коем случае нельзя становиться в гарнизон замка, иначе миссию вы не пройдете (или пройдете читом). Лучше всего поставить последовательно патчи 1.4 и 1.5, которые исправят подобные баги.

ИГРЫ ЛЮДЕЙ

Что им мешает стать искусством

Стоит ли считать игры искусством? Об этом, без сомнений, можно спорить до хрипоты — однозначного ответа нет. Лично я считаю, что пока нельзя. Гейминдустрия сейчас находится в переходном возрасте, и ей не хватает опыта и знаний. Она подражает старшим брату и сестре — кинематографу и литературе, но уже потихоньку обретает самобытные черты, ее многие не воспринимают всерьез, но она с завидным упорством доказывает свою состоятельность, с каждым годом добиваясь все большего уважения. В этом материале я выделил ряд основных, на мой взгляд, причин, мешающих играм стать искусством.

Рвущиеся вперед технологии

Последнее время разработчики при создании своего проекта ставят ударение на графику. Они обещают ультрареалистичные текстуры, сногсшибательную игру света и тени, последнее поколение шейдеров и небывалые спецэффекты. А что с геймплеем? "Да, будет и геймплей", — отвечают они. "Он это... тоже революционный: наш главный герой сможет прыгать козлом по крышам и рубить деревья очередями". И вот выходит это чудо реализма. Глаз радуется, компьютер стонет, пытаясь переварить сие творение, а игрок негодует, проклиная девелоперов и их жажду удивить мир. Геймплей, как и обещали авторы, присутствует, но он в большинстве случаев скучный и придавлен плитой технологий. Классические примеры: Doom 3, Quake 4, Crysis, F.E.A.R, Company of Heroes, Gears of War (как бы эти проекты ни расхваливали, во главе каждого из них стоит прежде всего графика). Вообще, большинство технологичных игр напоминает безголосую певичку, которая, дабы скрыть недостатки своего вокала, максимально обнажается, демонстрируя красивое тело.

Гонку технологий пора немного замедлить, прорабатывать, прежде всего, начинку, а не обертку. Чтобы между графикой и геймплеем стоял не знак больше, а знак равно. Зачем опережать время, зачем перепрыгивать годы? Да, это способствует развитию реализма, но развитию, идущему в ущерб остальным составляющим игры.

Влияние издателя

Многие разработчики, если их проект не оправдал ожиданий публики, сетуют на то, что они создавали игру по установленным издателем требованиям. И вот здесь всплывает сразу два пункта, раздражающих и девелоперов, и геймеров.

Первый — вызывающий наибольшее негодование. Есть разработчики настолько влиятельные, что устанавливают сами временные рамки выхода своего творения. Они решают, когда их игра готова, и издатель в большинстве случаев закрывает на это глаза, зная, что продукт такой студии принесет немалую прибыль. К подобным компаниям, без сомнений, можно отнести, например, Id Software, BioWare, Maxis, Rockstar North. Но большинство разработчиков, в силу своей зависимости от издателя, должны выпускать игру строго в срок, как бы это ни влияло на ее качество. Если звезды на небе расположились в правильном порядке, то проект получается более-менее съедобным. Если же игра масштабна и глубока в плане геймплея, то в большинстве случаев выходит сырая подделка, жестоко нуждающаяся в патчах. Забагованные и не оптимизированные, они гневят игровое сообщество и вгоняют в краску девелоперов. Так было с Vampire The Masquerade — Bloodlines, так было с Gothic 3. И вот порой играешь в такие полуфабрикаты, пусть и именитые, а голову сжигает мысль: ну почему они не отшлифовали ее еще хотя бы полгода? Из-за властного издателя, жаждущего как можно раньше сорвать банк, и не отшлифовали...

Второй пунктик менее раздражающий. Представьте следующую ситуацию: молодой разработчик приходит с диздоком своего будущего проекта в издательство, желая получить поддержку. Издатель, изучив диздок, признает, что задумка неплоха, но вот только это сейчас ни разу не модно. Мол, на рынке сейчас бешеный спрос на игрушки про Вторую мировую и фэнтезийные боевики, а идею с космосом лучше отложить. Молодой девелопер может пойти в другое издательство, а может переправить концепцию и начать ваять очередной проект по Второй мировой. Вот и получается, что разработчики делают не то, что хотят, а то, что модно.

И эта тенденция моды, если честно, уже достала. Почему, чтобы поиграть в нормальный кибер-панк, нужно ждать несколько лет, перебирая модные творения про высадку в Нормандии или про войну гномов с эльфами? Заметьте, сейчас на рынке начинается настоящий бум на постапокалипсис и открытый мир. Rage, Far Cry 2, Borderlands, S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky, Fallout 3 — неполный список проектов, который продолжает пополняться. В то же время бушевавшая несколько лет мода на Вторую мировую начинает ослабевать и, видимо, скоро затихнет вовсе, изредка напоминая о себе единичными проектами. Зато, рискну предположить, будут властвовать уже упомянутые постапокалипсис и кибер-панк (Deus Ex 3 уже скоро!). Плюс, в ближайшие годы восстанут из пепла старые знаменитые хиты. Уже муссируются слухи о разработке Thief 4, Baldur's Gate 3, System Shock 3, Diablo 3, Dungeon Keeper 3. Так что следите за новостными лентами.

Запреты

Насилие во главе геймплея — это определенно нехорошо. Но, как мне кажется, оно не заслуживает таких гонений, какие устроили адвокаты и всякие там ESRB. Порой доходит до смешного: в Англии Mass Effect присвоили рейтинг 18+ за то, что в одном из моментов мелькнул кусочек обнаженного тела инопланетянки. В Германии дядям-ханжам не нравится присутствие в играх свастики и большого количества крови (Crytek до сих пор обещает, что если правительство не ослабит давление, то студии придется покинуть страну).

При том, еще никто не доказал, что насилие или другие аспекты, обычно попадающие под ножницы, оказывают влияние на психику. Почему, когда американский подросток приходит в школу с дробовиком, в этом обвиняют игры, а не, например, кинематограф, в котором уровень визуальных эффектов уже давно не отличим от реальности?.. Вот, кстати, насчет кино. Наличие обнаженки или насилия в нем воспринимается менее остро, если же подобные вещи будут ярко выражено проявляться в компьютерных или видеоиграх, многие воспримут это в штыки. Сколько? Сколько еще будут ущемлять игровую индустрию? Когда сократится постоянный поток исков в адреса издательств и разработчиков? Новости о том, что где-то что-то запретили или где-то что-то приказали вырезать, уже давно вызывают раздражение.

Нашествие сиквелов, или Нежелание искать новые идеи

Не проходит и нескольких месяцев, чтобы издатели и девелоперы не анонсировали продолжения своих проектов. Grand Theft Auto 4, Need for Speed, какой там уже, двенадцатый? Тринадцатый? Call of Duty 4, Star Craft 2, Tomb Raider тоже уже черти знает какой. Двойки, тройки и четверки в названиях смущают и пугают. Уже никто не скрывает, что продолжения приносят отличный доход, и незачем останавливаться, например, на выпуске двух частей. И если бы каждое продолжение максимально отличалось от предыдущего, так нет, похожи как две капли воды. Именно поставленные на поток проекты чаще всего награждают клеймом "синтетический блокбастер". Нашествие сиквелов, конечно, не мешает стать играм искусством, но о некотором кризисе идей и боязни создавать что-то новое все же говорит.

В то же время крупнейшие компании расшевелились и начали в срочном порядке анонсировать свежие тайтлы. Именитая Id Software заявила о разработке абсолютно свежего проекта в новой вселенной — Rage. Electronic Arts отрапортовала, что в производство запущены Dead Space и Tiberium, UbiSoft, заездив Prince of Persia, пинком отправила на рынок Assassin's Creed, который в ближайшие годы, судя по всему, присоединится к стаду дойных коров компании.

По мнению многих, игры — это новый вид искусства. А искусство нельзя ограничивать и ущемлять. Я уверен, пройдут годы, и игры станут в один ряд с кинематографом и литературой. Прекратится давление на разработчиков, исчезнут раздражающие ограничения и рамки, а тех, кто считает, что это развлечение для детей, станет на порядок меньше. Считаете, что-то еще мешает стать "им" искусством? Пишите, с радостью узнаем вашу точку зрения касательно этой неоднозначной и сложной темы.

Жук Антон



В свое время именно из-за издателя Gothic 3 вышла такой сырой и недоделанной.



Crysis — типичный пример проекта с красивой оберткой и неоднозначной начинкой.

АНОНС

The Age of Decadence

Жанр: *RPG старой школы*
Разработчик: *Iron Tower Studio*
Платформа: *PC*
Похожие игры: *Fallout, Lionheart, Arcanum*
Официальный сайт: *http://www.irontowerstudio.com/*
Дата выхода: *2008 год*

Age of Decadence относится к категории игр, которые очень легко пропустить. Их не пиарят издатели с мировым именем, в прессе не пишутся ежемесячные превью, а большинство геймеров о них даже не слышали. Немалая часть таких проектов в итоге оказывается сущей жутью, на которую любой ценящий свое время игрок не потратит и часа. Но есть и исключения, которые вырываются из когорты непримечательных подделок. У Age of Decadence есть все шансы стать именно таким исключением.

Машина времени

Age of Decadence — это отсылка к прошлому, игра не претендует на какую бы то ни было революцию, она не вводит в жанр инновации, способные его перевернуть. Девелоперы, по сути, отталкиваясь от чужих наработок, стараются сделать свое творение пусть и не особенным, но интересным. Каким бы в итоге не получился AoD, авторов все равно хочется поблагодарить за попытку вернуть нас в золотую эпоху ролевушек. Я уверен, такими, какими были RPG десять лет назад, — они не будут никогда. Остается лишь надеяться, что Iron Tower Studio реализует все свои задумки только с лучшей стороны, не заставив нас удалить игру уже через полчаса после запуска.

Постапокалиптическое фэнтези

Прежде всего, необычен сеттинг AoD — игра позиционируется как постапокалиптическое фэнтези с проработанным и глубоким сюжетом. Разработчики заявляют, что сценарий до краев наполнен политическими интригами, заговорами, предательствами. Главный герой не раз повлияет на отношения различных фракций, подорвав их, или наоборот — закрепив мир. Действие будет разворачиваться в разрушенном катастрофой Риме. Какой именно катаклизм погубил альтернативный Рим, доподлинно не известно, но во время своих путешествий игрок определенно распутает клубок событий и доберется до истины произошедшего.

О главной же сценарной ветви девелоперы пока особо не распространяются. Сюжет не линеен, и игрок в зависимости от выбора, который он делал на протяжении всего прохождения, в итоге увидит одну из семи концовок. Авторы подчеркивают, что проблема выбора — одна из основных достопримечательностей игры. Умело используя умение трепать языком, вы достигните гораздо большего, чем грубо размахивая мечом. Множество ситуаций в игре можно будет разрешить, не прибегая к кровопролитию. Да и вообще, от вашего поведения и выбранных вами решений напрямую зависит то, как к вам станут относиться NPC и как в итоге закончится игра.

В самом начале нам предстоит выбрать для прохождения одного из семи героев (Assassin, Mercenary, Knight, Loremaster, Thief, Merchant, Grifter). Каждый со своими навыками и умениями. Толком о системе прокачки ничего не известно, кроме того, что она будет действительно продуманной, сбалансированной и глубокой.

То, что при создании AoD разработчики постоянно оборачиваются на Fallout, — факт. Еще при изучении первых скриншотов и трейлеров, я заметил, что интерфейс до боли напоминает оный из самой знаменитой постапокалиптической игры всех времен. То же окошко снизу слева с комментариями всего происходящего, та же панель для главного и дополнительного оружия. Думаю, об этом сходстве не стоит расписываться, просто взгляните на скриншоты, и вам все станет ясно.

Система боя в Age of Decadence пошаговая. В лучших традициях Fallout, в распоряжении играющего будут очки действия, в рамках которых он сможет выполнить во время битвы ряд операций на клетчатом поле. Мы сможем выбирать различные атаки: сильные, быстрые, прицельные (можно ударить по ногам, телу и голове). Бои не то чтобы очень пропитаны тактикой, но продумывать свои действия придется. Часто враги не преминут атаковать целыми группами, и уже нам доведется решать, кого прицельно шандарахнуть булавой, а в кого пальнуть из арбалета.

Кто станет издателем проекта, пока неизвестно. Разработчики говорят, что несколько предложений они получили, однако еще не определились, с кем подписать соглашение. Одно можно сказать с уверенностью — издавать игру будет явно не толстосум.

Когда выйдет AoD, тоже неясно, но обещают до конца этого года, впрочем, случись релиз в ближайшие месяцы, проект практически наверняка никто не заметит в силу того, что на прилавках будет гордо лучиться монструозный Mass Effect.

Объективный взгляд

Графика, такое ощущение, вырвалась из эпохи динозавров. Детализация смехотворна, текстуры блеклые, никакого намека на современные видео ноу-хау. Но разработчиков можно понять — по их словам, большая часть бюджета была пущена именно на проработку нелинейности, диалогов и баланса. А графика? А графика, как любили говорить несколько лет назад, в RPG не главное. Если кому-то все же интересны технологические подробности, то говорить особо не о чем. Игра использует движок под названием Torque Game Engine, разработанный аж в 2001 году. Впервые использовался в шутере Tribes 2. Но есть и плюсы — даже на самых устаревших машинах вы не столкнетесь с тормозами.

Второй немаловажный фактор — непосредственно сам разработчик. Iron Tower Studio до этого нигде особо не светилась, и было бы глупо ожидать от нее революции, тем более в таком сложном и глубоком жанре, как RPG.

А вдруг?..

А вдруг произойдет чудо, и разработчикам удастся качественно реализовать свои задумки? Да, в игре катастрофически устарела графика, но зато остальные составляющие заставляют учащенно биться сердце каждого любителя классических RPG. В игре все-таки обещают пошаговые бои, множество диалогов, богатую модель прокачки и многое другое. Столпов жанра Age of Decadence с трона не скинет (он и не планирует), но своеобразную функцию машины времени может выполнить, вернув нас в золотой век ролевых игр.

Жук Антон



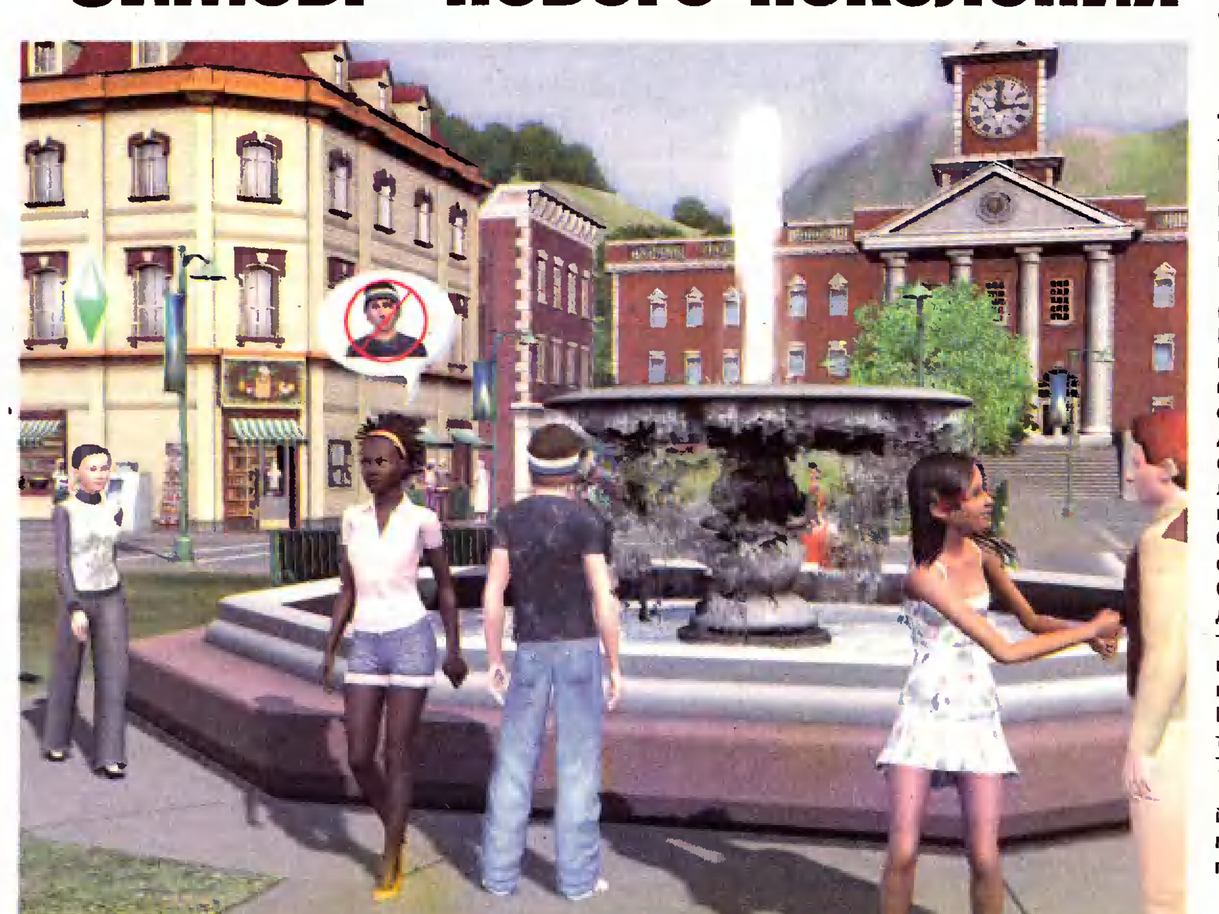




"Симсы" нового поколения

19-го марта компания Electronic Arts официально анонсировала The Sims 3 — новую часть мирового бестселлера. Несмотря на все попытки канадского издателя скрыть информацию о разработке третьей серии life-sim'a, анонс просочился в массы намного раньше — большинство геймеров узнали о симах "нового поколения" еще в начале весеннего месяца. Впрочем, оставим утечку информации на совести журналистов, подписавших соглашение о неразглашении разработки долгожданного проекта. Куда больший интерес представляют детали, касающиеся The Sims 3.

Благодаря новому программному ядру (на создание которого разработчики потратили три года) игра позволит создавать максимально реалистичных персонажей, которые будут жить в большом и живом мире. "В The Sims 3 жизнь героев уже не ограничивается стенами собственного дома, они существуют в реальном, открытом мире и по-новому взаимодействуют с другими персонажами", — говорит Род Хамбл (Rod Humble), руководитель подразделения The Sims. Этот жанр "открытого игрового процесса" предлагает безграничные возможности для творчества. В дополнение к этому новые задачи и новые возможности позволят наслаждаться игрой всем людям независимо от их интересов и предпочтений". Подопечные смогут отправляться на прогулки в город, при этом игрок не столкнется с экраном загрузки новой локации.



Также стали известны первые подробности о новой системе создания персонажей Create A Sim — инструмент позволит игрокам изменять мельчайшие детали новых героев и делать их уникальными, они будут отличаться друг от друга десятками параметров. С помощью Create a Sim можно создать практически любого персонажа в соответствии со своими пожеланиями: он может быть худым или полным, молодым или старым.

Еще одной новинкой стала инновационная технология Realistic Personality System, благодаря которой каждому персонажу можно придать пять характерных черт, которые будут определять его поведение и взаимодействие с окружающим миром и его обитателями. Новая система позволит создавать чрезвычайно сложные и разноплановые характеры героев, будь то пронырливая и неадекватная старушка-клептоманка, которая любит совать свой нос в дела других людей; или вспыльчивый панк-рокер, который боится серьезных отношений, и чья грубая натура наряду с детскими комплексами мешают личной жизни. Шутка ли — огромный набор характерных черт позволяет создать более 700 миллионов уникальных героев.

Выход The Sims 3 намечен на 2009-й год — о более конкретных сроках можно будет говорить в конце этого года.

Антон Борисов

АНОНС

Starcraft II

Жанр: *стратегия в реальном времени (RTS)*
Разработчик игры: *Blizzard Entertainment*
Издатель игры: *Blizzard Entertainment*
Платформа: *PC/Mac*
Дата выхода: *2008 год*

Десять лет назад, 31 марта 1998 года, мир компьютерных стратегий изменился раз и навсегда — Blizzard представила легендарный Starcraft, до сих пор остающийся эталоном многопользовательской стратегии. Эпическая сага о космических сражениях землян, зергов и протоссов по сей день пользуется огромной популярностью: без Starcraft не обходится ни один серьезный киберспортивный турнир, а на полях виртуальных сражений ежедневно кипят тысячи тысяч битв. Но сможет ли Blizzard вновь поднять планку качества компьютерных стратегий? Должна!

Сиквел не станет подрывать устои — разработчики стремятся сделать перенос в 3D максимально "безболезненным", да и игровая механика не претерпит существенных изменений: все те же три максимально непохожие расы, все та же "кампания" из сюжетно связанных миссий для каждой из них, все тот же отточенный баланс в сетевых сражениях...

Я искренне надеюсь, что пересказывать подробности о "все тех же" и говорить, например, об отличиях между зергами и протоссами нет нужды. Если вы играли в Starcraft еще в прошлом веке, самое время сдуть пыль с заветных дисков и еще раз пройтись в сингле по "местам боевой славы", а то и с друзьями "вспомнить молодость" на классических картах типа The Hunters или Bloodbath.

Легендарная стратегия каким-то образом прошла мимо вас? Никому об этом не говорите, а тихонько купите игру (рекомендую всем оригинальную лицензионную версию от Softclub — Starcraft и Starcraft: Brood War предлагаются в одном DVD-боксе) и насладитесь захватывающим геймплеем. Пусть вас не смутит ни ограниченное количество цветов, ни смешное по нынешним меркам разрешение (640x480) — ураганный игровой процесс и лихой сюжет мигом превратят все остальные "недостатки" в забавные мелочи, не отвлекающие от разворачивающегося на экране действа.

События StarCraft II начинаются через 4 года после Starcraft: Brood War. В хорошо известном нам огрызке космоса, секторе Корпулу (Korpulu sector), "все спокойно": Сара Керриган (Sarah Kerrigan), "королева мечей" и главнокомандующая объединенных полчищ зергов, успешно вычистила все недружелюбно настроенные человеческо-протосские элементы с планеты Чар (Char) и планирует развивать успех далее по всей галактике, начиная с сектора Корпулу.

Однако многие известные персоны из числа протоссов и людей остались в живых и явно не настроены сдавать зергам "цивилизованный космос. Так, доподлинно известно, что Джим Рейнор (Jim Raynor), Арктурус Менгск (Arcturus Mengsk), Зератул (Zeratul) и другие хорошо знакомые по Starcraft и Starcraft: Brood War персонажи продолжат "гнуть свои линии" в продолжении: например, Джимми с группой налетчиков-наемников "имени себя" (Raynor's Raiders) продолжит стычки с мощной империей Terran Dominion под командованием Менгска, а Зератул, вполне возможно, займется изучением наследия Xel`Naga.

О деталях Blizzard не распространяется, но любит характеризовать сюжет словами типа "intriguing" (интригующий), "edgy" (острый), "groundbreaking" (революционный) и так далее. Зная компанию и ее игры — практически по каждой можно написать несколько достойных книг — в "эпичности" и лихой закрученности сюжетной линии можно не сомневаться.

Ключевые особенности рас останутся прежними, но многочисленные количественные изменения могут перерасти в качественные: например, у людей появятся мощные детекторы, способные видеть вражеских юнитов даже в "тумане войны" и самозакапы-

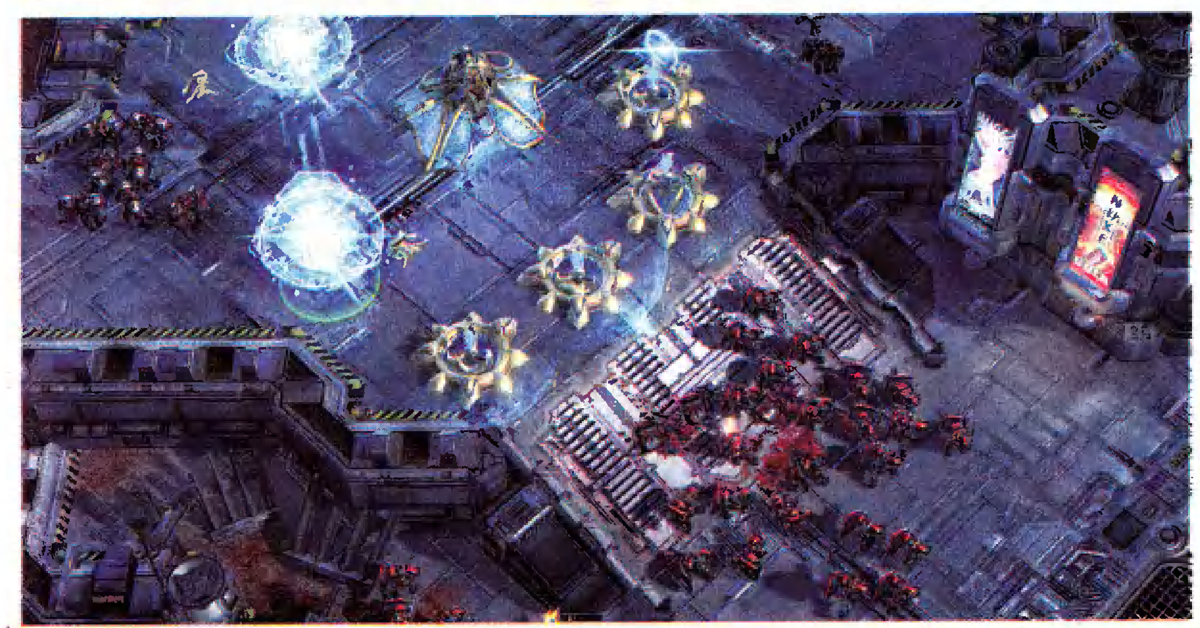


Люди*

Юнит	Тип	Атака	Особенности
Banshee	летающий	земля, удаленная	Атакует ракетами по площадям, что особенно эффективно против больших скоплений юнитов. Может становиться невидимым
Battle Cruiser	летающий	земля и воздух, удаленная	Мощный воздушный юнит людей, может быть на выбор снабжен Yamato Gun (стреляет концентрированными сгустками энергии, нанося большой урон), либо плазменной батареей, эффективной против множества соперников
Cobra	наземный	земля и воздух, удаленная	Легкий и быстрый вездеход на воздушной подушке, особенно эффективен против крупных неповоротливых юнитов: Thor-ов, осадных танков и т.п.
Crucio Siege Tank	наземный	земля, удаленная	Один из ключевых юнитов людей практически не изменился — танки станут чуть дороже, чуть мощнее и будут дольше "переключаться" в осадный режим
Drop Ship	воздушный	-	Стандартный транспортный корабль
Ghost	наземный	земля и воздух, удаленная	Могут становиться невидимыми, наводить ядерные ракеты и организовывать сброс пехоты с орбиты (необходимая для десанта пехота размещается в здании-пристройке). Кроме того, обладают способностью "обесточивать" вражеские технические единицы и временно увеличивать повреждения, наносимые вражеской пехоте. Ещё одна потенциальная возможность Ghost (может быть исключена из игры) — специальным импульсом (EMP) "сбрасывать" щиты протоссов и лишать юнитов запаса энергии.
Jackal	наземный	земля, удаленная	Несколько ослабленный аналог Vulture, снабженный дальнобойным огнеметом
Marauder	наземный	удаленная (минимальный радиус действия)	Аналог Firebat из оригинальной версии, доступен только в редакторе карт. Использует стимпаки и спецгранаты, замедляющие биологических юнитов противника
Marine	наземный	земля и воздух, удаленная	Стандартный пехотный юнит людей. Доступны апгрейды дальности стрельбы, использования стимпаков (временное ускорение движения и атаки за счет нанесения себе повреждений) и живучести ("щит", +15 HP)
Medic	наземный	специальные возможности	Лечение пехоты и биологических юнитов, возможность снятия негативных эффектов (Restoration) и, по некоторым данным, использования "вспышки" (Flare) для разведки отдельных закрытых участков карты
Predator	летающий	воздух, удаленная	Воздушный истребитель флота землян, позиционируется как замена Wraith, но без невидимости и возможности атаковать наземные цели. Точечная защита лазерными лучами позволяет сбивать вражеские ракеты. Юнит доступен только в редакторе карт
Reaper	наземный	земля, удаленная	Пехота людей, снабженная реактивными ранцами — за счет их Reaper может не обращать внимания на неровности рельефа и легко перемещаться по карте. Reaper предназначен для быстрых и молниеносных рейдов. Использует стимпак и может выбрасывать рядом с собой взрывчатку, которая взрывается через несколько секунд, повреждая всех вокруг, в том числе — самого Reaper
SCV	наземный	земля, контактная	Рабочий юнит людей
TF-620 Nomad	летающий	специальные возможности	Наследник Science Vessel. Умеет мгновенно ремонтировать за счет собственной энергии дружественные механизированные юниты, накладывать "матрицу защиты", а также специальным импульсом "сбрасывать" щиты протоссов и лишать юнитов запаса энергии. Nomad также может устанавливать защитные установки (Auto Turret — атакуют наземные вражеские юниты) и минные поля (Mine Drone — невидимый блок из четырех мин и контролирующего их робота)
Thor	наземный	земля, удаленная	Мощнейший наземный юнит людей, двуногий робот, строящийся при помощи SCV. Не может быть транспортирован с помощью Dropship. Вооружен пушками и артиллерийскими орудиями большой убойной силы (используют энергию для выстрелов). Крайне неповоротлив и уязвим для атак с воздуха
Viking	наземный/ летающий	земля (в наземной форме) и воздух (в летающей форме), удаленная	Трансформирующийся многоцелевой юнит людей. Эффективно атакует воздушные цели в форме истребителя и оказывает огневую поддержку наземным войскам в форме шагающего робота

*Данные в таблицах собраны из различных источников и могут содержать неточности, кроме того, часть эффектов и возможностей будут изменены или серьезно ребалансированы к моменту выхода игры. Также более чем вероятно удаление некоторых юнитов или появление новых.







вающиеся "фермы" (Supply Depot), Command Center можно будет оснастить мощной пушкой и спрятать внутрь 5 SCV, а фабрики, например, получат дополнительную "очередь строительства" — и это далеко не все изменения! Протоссы при строительстве по-прежнему привязаны к псиматрице пилонов (Pylon), но некоторые здания (например, "пушки" — Phase Cannons) смогут трансформироваться в энергетический вид и перемещаться по карте (!!!), а транспортная Phase Prism — служить подвижным "пилоном". У юнитов протоссов вне боя скорость восстановления щита значительно возрастет. Несколько поменяются и зерги: они смогут прокладывать Nydus Channel для транспортировки войск к любому месту на карте, получат мощного "стража базы", но в целом не изменят свою хищную сущность и не предадут базовую концепцию массовых, быстрых атак. Ожидается, что в сингл-режиме будет работать система накопления юнитами опыта; кстати, лимит на количество юнитов (вернее, на общий "командный ресурс") остался прежним — 200 единиц.

Интерфейс улучшится, но радикальных изменений ждать не стоит. Например, будут практически сняты ограничения на выбор группы юнитов, и вместо дюжины игрок сможет одновременно командовать более чем 150-ю (с окончательной цифрой сами Blizzard еще не определились) боевыми единицами, появится возможность быстрого выбора простаивающих без дела рабочих. Кстати, рабочие смогут собирать ресурсы еще эффективнее: россыпи желтых кристаллов будут "доходнее" обычных синих, да и возможность появления более доходных гейзеров веспен-газа вплотную рассматривается разработчиками.

Размеры карт останутся практически неизменными: Blizzard постарались максимально "попасть" в формат оригинала, поэтому 128x128 карта из Starcraft II будет практически аналогична по размерам карте такого размера из Starcraft. Максимальный размер карты — 256x256.

Безусловно, в широких рукавах сиквела найдутся такие козыри, как "полная и улучшенная поддержка Battle.net", "мощнейший редактор карт и кампаний", "обновленный "парк" юнитов" (см. таблицы с предварительной информацией) и т.д. Радует, что Starcraft II не ударится в "Role-playing strategy" по примеру Warcraft III, и роль героев не будет чересчур выпячиваться: разработчики хотят сохранить баланс между микро- и макроконтролем, не заставляя игрока "ударяться" в ту или иную сторону. Хороший микроконтроль должен иметь возможность противостоять хорошему макроконтролю, и наоборот, считают дизайнеры Blizzard.

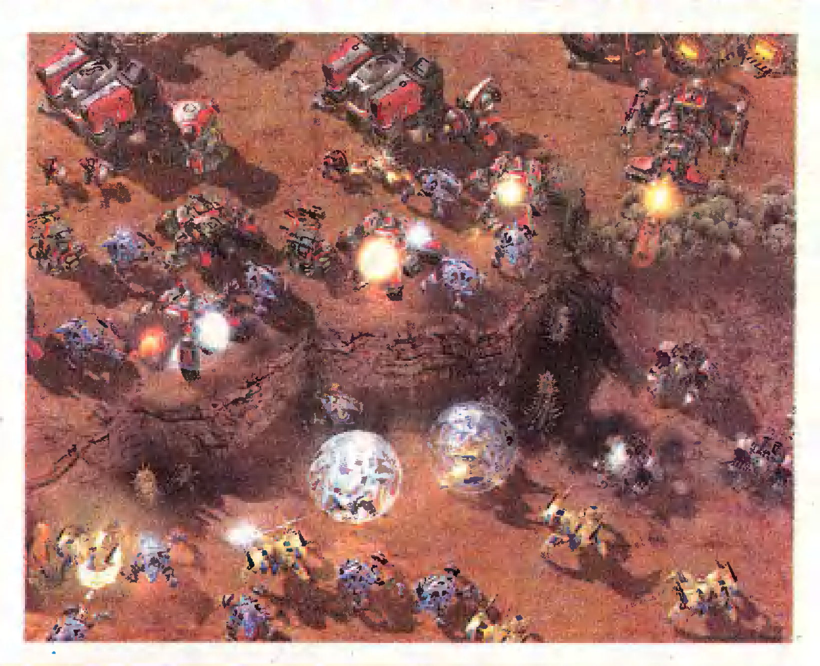
Графика Starcraft II сохранит искаженные пропорции и фирменный стиль оригинала в различных разрешениях, от 5:4 до широкоформатного 16:9. Системные требования не называются, но наверняка они будут щадящими. В своих записках разработчики говорят о том, что однозначно понадобится видеокарта с поддержкой шейдеров 2.0 и как минимум 128 МБ видеопамяти.

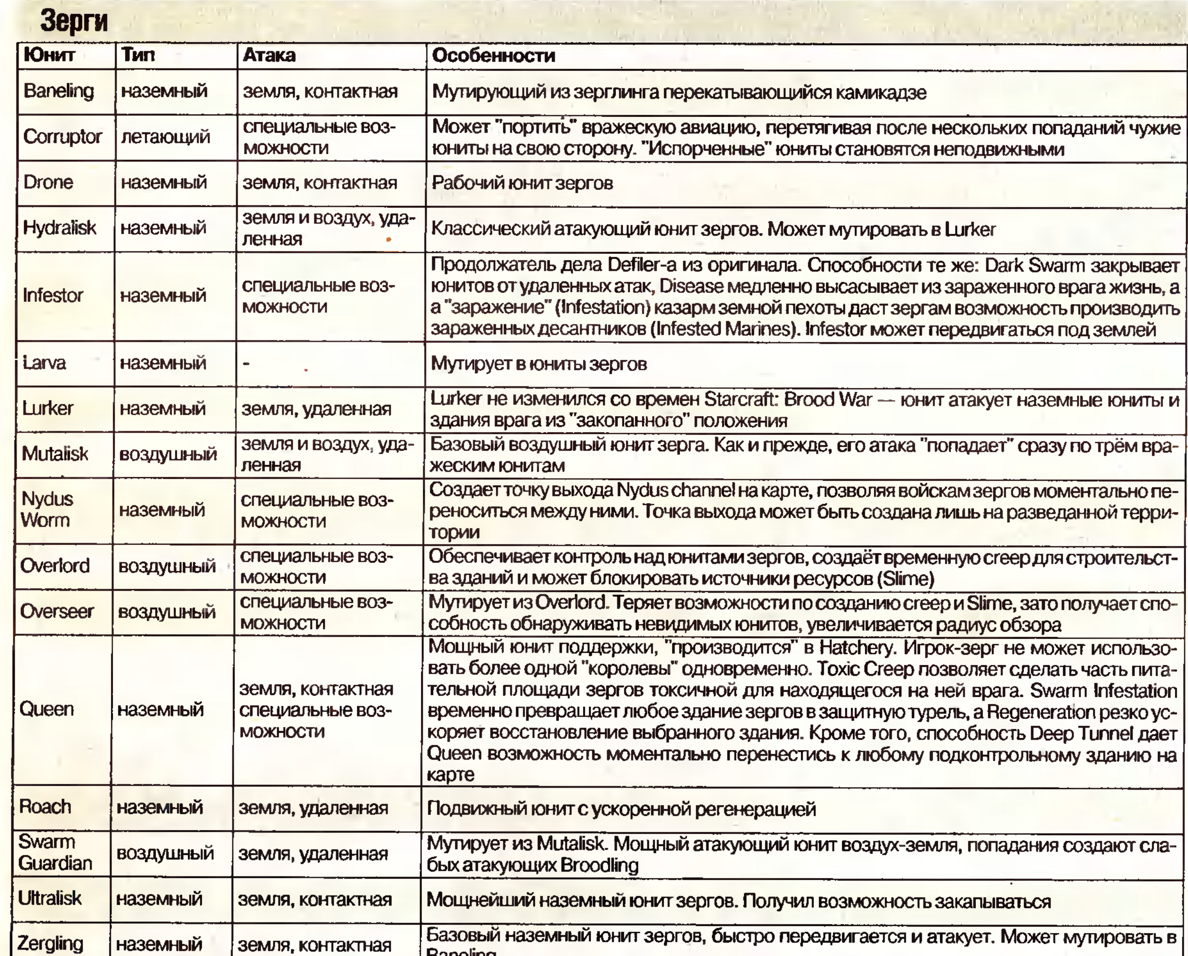
Процесс разработки Starcraft II медленно, но верно выходит на финишную прямую: альфа-версия ("полуфабрикаты": вся графика, анимация, движок и т.п.) уже готова, не за горами "бета" и долгожданный релиз. Конкретных сроков калифорнийские кудесники традиционно не называют: зачем загонять себя в какие-то рамки, если бюджет проекта не ограничен?! Но все-таки, хочется верить, что Blizzard порадует геймеров всего мира Starcraft II в нынешнем, юбилейном для серии году. И мы в это верим!

Николай "Nickky" Щетько
(me@nickky.com)









Зерги

Юнит	Тип	Атака	Особенности
Baneling	наземный	земля, контактная	Мутирующий из зерглинга перекатывающийся камикадзе
Corruptor	летающий	специальные возможности	Может "портить" вражескую авиацию, перетягивая после нескольких попаданий чужие юниты на свою сторону. "Испорченные" юниты становятся неподвижными
Drone	наземный	земля, контактная	Рабочий юнит зергов
Hydralisk	наземный	земля и воздух, удаленная	Классический атакующий юнит зергов. Может мутировать в Lurker
Infestor	наземный	специальные возможности	Продолжатель дела Defiler-а из оригинала. Способности те же: Dark Swarm закрывает юнитов от удаленных атак, Disease медленно высасывает из зараженного врага жизнь, а a "заражение" (Infestation) казарм земной пехоты даст зергам возможность производить зараженных десантников (Infested Marines). Infestor может передвигаться под землей
Larva	наземный	-	Мутирует в юниты зергов
Lurker	наземный	земля, удаленная	Lurker не изменился со времен Starcraft: Brood War — юнит атакует наземные юниты и здания врага из "закопанного" положения
Mutalisk	воздушный	земля и воздух, удаленная	Базовый воздушный юнит зерга. Как и прежде, его атака "попадает" сразу по трём вражеским юнитам
Nydus Worm	наземный	специальные возможности	Создает точку выхода Nydus channel на карте, позволяя войскам зергов моментально переноситься между ними. Точка выхода может быть создана лишь на разведанной территории
Overlord	воздушный	специальные возможности	Обеспечивает контроль над юнитами зергов, создаёт временную слизь (creep) для строительства зданий и может блокировать источники ресурсов (Slime)
Overseer	воздушный	специальные возможности	Мутирует из Overlord. Теряет возможности по созданию creep и Slime, зато получает способность обнаруживать невидимых юнитов, увеличивается радиус обзора
Queen	наземный	земля, контактная специальные возможности	Мощный юнит поддержки, "производится" в Hatchery. Игрок-зерг не может использовать более одной "королевы" одновременно. Toxic Creep позволяет сделать часть питательной площади зергов токсичной для находящегося на ней врага. Swarm Infestation временно превращает любое здание зергов в защитную турель, а Regeneration резко ускоряет восстановление выбранного здания. Кроме того, способность Deep Tunnel дает Queen возможность моментально перенестись к любому подконтрольному зданию на карте
Roach	наземный	земля, удаленная	Подвижный юнит с ускоренной регенерацией
Swarm Guardian	воздушный	земля, удаленная	Мутирует из Mutalisk. Мощный атакующий юнит воздух-земля, попадания создают слабых атакующих Broodling
Ultralisk	наземный	земля, контактная	Мощнейший наземный юнит зергов. Получил возможность закапываться
Zergling	наземный	земля, контактная	Базовый наземный юнит зергов, быстро передвигается и атакует. Может мутировать в Baneling



Протоссы

Юнит	Тип	Атака	Особенности
Carrier (Interceptor)	летающий	земля и воздух, удаленная (посредством истребителей)	Аналог Carrier из оригинала, "авианосец" с возможностью производства и запуска до восьми маленьких маневренных истребителей (Interceptor)
Colossus	наземный	земля, удаленная	Робот-треножник, успешно "прожаривающий" смертоносными лучами войска соперника. Может "перешагивать" через неровности ландшафта и подниматься на возвышения. Уязвим для атак воздушных юнитов (атаки типа воздух-воздух)
Dark Templar	наземный	земля, контактная	Невидимый воин, практически не изменившийся со времен Starcraft: Brood War
High Templar	наземный	специальные возможности	Традиционный "маг" протоссов. Может поднимать в воздух здания (Anti-Gravity) и атаковать с помощью Psi-Storm
Immortal	наземный	земля, удаленная	Замена классического Dragoon. Особого типа щит эффективен против атак тяжелых орудий (танки), но практически бесполезен при слабых воздействиях (зерглинги)
Mothership	летающий	специальные возможности	Делает невидимыми всех дружественных юнитов рядом (привет, Arbiter!) и может "останавливать" вражеские ракеты/снаряды (включая атомную бомбу!), а также атаковать наземные постройки и юнитов непосредственно под собой мощным лучом
Nullifier	наземный	специальные возможности	Создаёт физически непроницаемое силовое поле (Force Field) и поле Null Void, в котором не работают требующие энергии возможности юнитов
Observer	летающий	-	Обнаруживает скрытых юнитов
Phase Prism	летающий	-	Выполняет функции транспорта и может приземляться, создавая вокруг себя псионную матрицу, как у пилонов
Phoenix	летающий	земля и воздух, удаленная	Стандартный летающий юнит протоссов, гибрид Scout и Corsair из первой части. Специальная возможность позволяет на время значительно усилить вооружение, однако впоследствии на некоторое время истребитель останется беззащитным и недвижимым
Probe	наземный	земля, контактная	Рабочий юнит протоссов
Stalker	наземный	земля и воздух, удаленная	Подвижные роботизированные юниты, способные телепортироваться на короткие расстояния
Twilight Archon	наземный	земля и воздух, удаленная (минимальный радиус действия)	Архоны достигаются слиянием двух High Templar, Dark Templar, либо одного High и одного Dark Templar. Практически аналогичен по возможностям и характеристикам классическому Archon из Starcraft, возможность Feedback позволяет нанести вражескому юниту урон, соответствующий запасу энергии вражеского юнита
Warp Ray	летающий	земля и воздух, удаленная	Лучи Warp Ray наносят всё большие повреждения цели с течением времени, объединенная сила нескольких Warp Ray (до 3 юнитов) значительно увеличивает мощность луча и наносимые им повреждения
Zealot	наземный	земля, контактная	Основной пехотный юнит протоссов. Возможность Charge автоматически срабатывает при необходимости атаковать удаленного противника — последний рывок к нему Zealot-ы делают практически мгновенно.

АНОНС

Silent Hill 5

Жанр: *Survival Horror*
Разработчик: *The Collective*
Дата выхода: *Осень 2008*
Сайт: *www.collectivestudios.com*
Платформы: *Xbox360, PS3*

Вышедший в далеком 2004 году Silent Hill за номером четыре проектом оказался в крайней степени спорным. Игра, в которой рельефные и дотошно проработанные образы персонажей, тематически актуальная сюжетная линия и леденящий душу аудиоряд соседствовали с поблекшим за долгие годы использования движком в паре с неработающими геймдизанерскими решениями, впечатления оставляла не самые лучшие. Спустя некоторое время после релиза SH4 авторам серии (Silent Team) была поручена разработка игры, вселенной Silent Hill не касающейся, работой же над осиротевшим проектом, по причинам никому не понятным, занялась американская The Collective, известная (?) по играм Buffy the Vampire Slayer, The Da Vinci Code, Marc Ecko's Getting Up: Conents Under Pressure, играм хотя и бюджетным, но весьма не плохо сколоченным. Такой ход событий поднял нешуточный переполох среди фанатов серии, распереживавшихся о том, что The Collective испоганят серию, осквернят святыню и вообще пустят Silent Hill под откос. Опасения безосновательными не назовешь, но и драматизировать события тоже, пожалуй, не стоит. Если как следует поразмыслить и взглянуть правде в глаза, то неожиданно выяснится, что на данный момент нет ни одной веской причины для серьезных волнений, ведь в издателях попрежнему значится Konami, и изверствовать над проектом The Collective они не позволят.

Завязка событий пятой части Silent Hill оригинальностью не поражает — в общем-то, как и у четырех предыдущих игр серии, что, однако, не помешало им быть общепризнанным эталоном в сюжетном плане. Алекс Шеперд (Alex Shepherd) (к слову, героиня второй части SH, Мери, имела девичью фамилию Шеперд, что недвусмысленно намекает на ее связь с Алексом) — двадцатидвухлетний военный, служивший в морской пехоте армии США.

Получив тяжелое ранение и оказавшись в госпитале, он узнает из сновидений о беде, приключившейся с его младшим братом Джошуа (Joshua). Прибыв на родину, вместо тепла и уюта, он увидел лишь опустевший и окутанный непроглядным туманом родительский дом. Мать не в себе, брат с отцом исчезли, а все следы ведут в Сайлент Хилл.

По смелым заявлениям композитора и худрука проекта, Акиры Ямаока, Silent Hill 5 станет поворотной частью в серии и поднимет ее на новый качественный уровень. Доведенная до ума экшен-составляющая в связке с Havoc-физикой обещает быть более драйвовой и сложной по сравнению с вялой боевкой предыдущих частей. Тушки монстров будут корректно опрокидывать предметы интерьера и теперь, получив сочную комбо-оплеуху стальной трубой, не угрюмо присядут на корточки, а с фырканьем и злобным рычанием ударятся об угол расположившейся неподалеку тумбочки. Управление обещает быть более отзывчивым и простым, а главные витки динамической камеры, скорее всего, уйдут в небытие.



Из прежних монстров в нетронутом виде останутся, пожалуй, лишь конвульсивно подергивающиеся пышногрудые медсестры, псы будут представлять несколько видоизмененный вариант из SH4. Из новых врагов стоит отметить монстра Schism, здорово походящего на банан, Asphyxia — культевато-прыщавого симпатягу с хаотично располагающимися женскими округлостями и нагромождениями рук и хвостиков, а также Closer-подобное создание Siam, состоящее из примотанных лентой друг к другу мужчины и женщины. Монстрариум хоть и изменен в составе, но с возложенными на него обязательствами справиться должен успешно — чувство отвращения и тошноты уже сейчас вызывает исправно. AI монстров был переработан: теперь они станут реагировать на шорохи и движущиеся тени. Все красавцы будут анимированы с применением системы motion-capture.

Атмосферным ориентиром для The Collective служит Silent Hill 2. Как и раньше, нас ждут ржавые решетки, прутья, непроглядный туман и тьма, для ориентации в которой вручат фонарь. Переходы в альтернативный мир отныне будут сопровождаться технологичными спецэффектами, реализованными на манер Silent Hill: The Movie — то бишь во время перехода со стен картинно сползет краска, а помещения постепенно наполнят кровавые разводы и ржавчина. Теперь страх будут наводить не только в слабоосвещенных помещениях, но и при свете дня. Радио, как и прежде, остервенело трезвоня, будет оповещать нас о приближающихся монстрах. Непонятно, однако, для чего было перерисовывать Halo of the Sun, оккультный знак, являвшийся со времен первой части визитной карточкой серии.

Из серьезных нововведений следует отметить Quick Time Event — быстрое нажатие всплывающих на экране комбинаций клавиш для выполнения определенных манипуляций (на манер Resident Evil 4 или Fahrenheit). Что насчет паззлов, то они будут традиционно сложны и психоделичны.

А вот с чем в SH5, похоже, не заладилось, так это с графикой. Новый движок хоть и не плох, но картинку выдает весьма посредственную. В трейлерах и скриншотах частенько проскакивают мутные текстуры, многим моделям явно не хватает полигонов, залитые бампом лица смотрятся невыразительно.

Саундтреком и озвучкой, как и прежде, занимается Акира Ямаока, жесткие и диссонирующие инструментальные композиции которого, в связке с проникновенным вокалом Мелиссы Уильямсон и Джо Ромерса, стали символом серии.

Картина пока выходит следующая: подтянутый геймплей, хоть и не самый технологичный, но все-таки новый движок, четыре года разработки (первые четыре части вышли в течение пяти лет) должны в сумме дать неплохой результат, хотя спать спокойно пока рановато... В данный момент игра анонсирована только для PS3 и Xbox 360, однако в портировании и на PC сомневаться не приходится.

Локтионов Алексей







виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-443. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распространения (017) 289-37-13.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: vr@nestormedia.com.
Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Верстка Александра Воронецкого.
За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Перепечатка допускается только с письменного разрешения редакции, ссылка обязательна.
Подписано в печать 9.4.2008 г. в 21.00.

Тираж 25 293 экз. Цена договорная. Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. Заказ № 1776.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12